

DVD
3 EXKLUSIV-DEMOS AUF DVD
GOTHIC 2
RUNAWAY & ROBIN HOOD

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,- Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 € 4,99 01/03

KAUFTIPPS für Weihnachten

1. EXKLUSIV-DEMO
ROBIN HOOD
Szenario: Nicht im Spiel enthalten

2. EXKLUSIV-DEMO
GOTHIC 2
Bestes Rollenspiel im Test

3. EXKLUSIV-DEMO
RUNAWAY
Bestes Adventure im Test


VORSCHAU
UNREAL 2 IM JANUAR
Insider-Infos: Der Ego-Shooter des dritten Jahrtausends


TEST
ANSTOSS 4: SCHLIMME BUGS
Interview mit Ascaron: Was Käufer jetzt wissen müssen!

UF DVD: 20 Demos, 17 Videos, 28 Updates und Hardware-Treiber sowie jede Menge Spieler-Tools


VIDEO-SPECIAL
MAKING-OF SPLINTER CELL
So entsteht der coolste Agenten-Thriller


JAMES BOND 007
Demo: Die Lizenz zum Anspielen


ROLLERCOASTER TYCOON 2
Demo: Das Achterbahn-Imperium

AQUANOX 2
Demo: Krasse Unterwasser-Action


RAVEN SHIELD
Demo: Multiplayer mit Unreal-2-Grafik

17 VIDEOS & TRAILER

SPELLFORCE
S.T.A.L.K.E.R.
RISE OF NATIONS



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER   CHRISTIAN MÜLLER



In **letzter** Minute

Montag | 11. November 2002

Was nützt Ihnen ein Tipps&Tricks-Booklet, wenn das Spiel nachträglich von den Entwicklern noch per Patch in wesentlichen Punkten korrigiert wird? Eben. Deshalb liegt der aktuellen DVD-Auflage das 100 % inoffizielle Lösungsbuch zu **Anno 1503** bei – nur in diesem Booklet sind die Neuerungen des Beta-Patches bereits berücksichtigt.

Dienstag | 12. November 2002

Die vielen tausend Leserbriefe und -mails haben sich gelohnt: In dieser Ausgabe gibt es ein Comeback der legendären Rubrik „Most Wanted" – die meisterwarteten Spiele in einer übersichtlichen Tabelle, inklusive aller wichtigen Daten. Dazu die drei Top-Verschiebungen, die Charts-Aufsteiger und -Absteiger – ab sofort immer zum Abschluss der Vorschau-Rubrik (diesmal auf Seite 56)! Auch sonst haben wir das Heft festlich herausgeputzt: Es gibt eine Charts-Seite mit all Ihren Lieblingsspielen (Seite 18), die Hardware-Rubrik wurde gestrafft (ab Seite 192), der Leserbriefbereich umgebaut (Seite 218), der News-Teil deutlich erweitert (Seite 8) und auf der letzten Seite erwartet Sie ein Rückblick auf kultige Spiele aus den PC-Games-Heften von vor zehn Jahren.

Freitag | 15. November 2002

Zu den begehrtesten Spielen dieser Weihnachtsausgabe können wir Ihnen exklusive Top-Demos anbieten: Nur bei PC Games testen Sie das Mega-Rollenspiel **Gothic 2** und **Runaway** (das beste Adventure des Jahres) bereits jetzt unverbindlich vor dem Kauf. Das ebenfalls exklusive **Robin Hood**-Szenario ist nicht in der Verkaufsversion enthalten und selbst dann voll spielbar, wenn Sie **Robin Hood** nicht besitzen. Unsere CD-Abonnenten sind wieder klar im Vorteil gegenüber Kiosk-Käufern: Auf der exklusiven Abo-CD, die es zusätzlich zu jedem Heft gibt, sind all die Top-Demos enthalten, die sonst den DVD-Lesern vorbehalten sind – zum Beispiel **Gothic 2**.

Sonntag | 24. November 2002

In vier Wochen ist Weihnachten – und welcher Spielefan würde sich nicht über ein PC-Games-Geschenk-Abo freuen? Zwölf druckfrische Ausgaben frei Haus – mit extra Preisvorteil. Doch nicht nur der neue Leser hat was davon. Sie wissen ja: Wer einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält im Rahmen der Abo-Wahnsinn-Aktion ein topaktuelles PC-Spiel als Belohnung (mehr unter http://abo.pcgames.de). Je rechtzeitiger Sie bestellen, desto sicherer liegt Ihr Wunschspiel noch rechtzeitig zum Fest unterm Baum.

Dienstag | 26. November 2002

Noch ehe die ersten Silvester-Raketen aufsteigen und sich wildfremde Menschen schampustrunken in den Armen liegen, lesen Sie schon alles über die Spiele-Highlights des kommenden Januars. Denn heute starten die Arbeiten an der PC Games 02/03, die aufgrund des Feiertags am Neujahrs-Mittwoch noch in diesem Jahr erscheint – und zwar just am 31.12. Abonnenten haben das Heft natürlich noch früher im Briefkasten.

Viel Spaß beim Ausprobieren der exklusiven PC-Games-Demos, viel Vergnügen beim Schmökern in der Weihnachtsausgabe, jede Menge Geschenke, erholsame Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr – all das wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

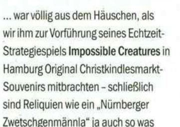
RÜDIGER STEIDLE



... bekam von Ascaron-Marketingchef Bernd Almstedt persönlich die zweite Auflage der **Anstoß** 4-DVD überreicht – gerade noch rechtzeitig für eine Vorab-Spieleanalyse (auf Seite 8). Mehr über die „Abenteuer" der **Anstoß** 4-Macher lesen Sie auch im Exklusiv-Interview auf Seite 70.

ALEX GARDEN





... war völlig aus dem Häuschen, als wir ihm zur Vorführung seines Echtzeit-Strategiespiels **Impossible Creatures** in Hamburg Original Christkindlesmarkt-Souvenirs mitbrachten – schließlich sind Reliquien wie ein „Nürnberger Zwetschgenmännla" ja auch so was wie impossible creatures ...

PETRA MAUERÖDER



... reiste mit Filmteam zu **Siedler**-Schöpfer Volker Wertich, der den PC-Games-Lesern vor laufender Kamera sein neues Projekt **Spellforce** erklärt. Im Exklusiv-Videoreport auf DVD erleben Sie live, was die Screenshots im Preview ab Seite 36 nur annähernd rüberbringen können.

Inhalt 01/2003

Aktuelles



Spellforce
Es hat sich ausgewuselt. **Siedler**-Erfinder Volker Wertich begibt sich mit einem gewagten Rollenspiel-Strategie-Mix auf völlig neues Terrain. Wir nennen alle Fakten.

Vorschau

Test

AKTUELLES

Legend, die Unreal-2-Macher

S. 28
Legend lud ein, wir stellten zum Dank tausend Fragen. Womit uns Legend erstaunen will, warum der Termin um ein Jahr verschoben wurde: Die **Unreal 2**-Designer standen uns Rede und Antwort.



VORSCHAU

Rise of Nations

S. 40
Echtzeit-, Aufbau- und Runden-Strategie – Brian Reynolds will die Vorteile all dieser Prinzipien kombinieren. Wir sagen Ihnen, ob das funktioniert.

TEST

Gothic 2

S. 60
Kann die deutsche Rollenspielhoffnung gegen **Morrowind** bestehen? Ist **Gothic 2** mehr als ein Neuaufguss? Der potenzielle Weihnachtshit im Härtetest.

Tipps & Tricks



Aquanox 2: Revelation
Großes Lob und harsche Kritik ergossen sich über den **Revelation**-Vorgänger. Die Designer konnten das Unterwasser-Feuerwerk in allen Bereichen deutlich verbessern.

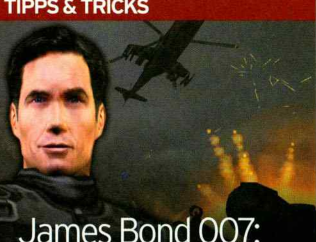
Hardware

Kurz vor Weihnachten treten elf Grafikkarten mit drei verschiedenen Grafikchips gegeneinander an. Welche verdient es, auf Ihrem Wunschzettel aufzutauchen?

Bei der Wahl eines neuen Intel-PCs können Sie in viele Fallen tappen. Wir helfen Ihnen bei der Entscheidung und testen drei neue Pentium-4-PCs.

Service

TIPPS & TRICKS



James Bond 007: Nightfire
Wie man Martini rührt, verraten wir Ihnen nicht. Aber bei allen anderen Abenteuern, die Sie als James Bond bestehen, stehen Ihnen die Tipps&Tricks-Experten zur Seite.
S. 157

HARDWARE



Pentium-4-Komplettsysteme
Norma, PC Spezialist, PC-World – drei Händler buhlen mit Pentium-4-Komplettsystemen um Ihr Geld. Wir zeigen Ihnen, dass billig mehr als preiswert sein kann.
S. 200

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen



MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Macht unsere Fußballmanager nicht kaputt!

In diesen Tagen jährt sich ein Ereignis, das 1997 Deutschlands Spiele-Fans aufrüttelte: Die Käufer des Bundesliga Manager 97 staunten nicht schlecht, als eine blanke CD ohne Aufdruck in den Packungen lag. Darauf: Bugs, Bugs, Bugs. Seinerzeit wollte Software 2000 den Käufern weismachen, dass versehentlich ein „falsches Master" ans Presswerk geschickt wurde. Gemerkt hätte man den Fehler angeblich erst, als das Spiel schon im Handel war. Selbst fünf Tage nach Verkaufsstart gab sich die Hotline arglos: „Abstürze (...) sind uns nicht bekannt. Das Programm selbst läuft fehlerfrei." Anstatt einfach die falsche CD durch die richtige zu ersetzen, musste interessanterweise mehrfach nachgepatcht werden. Von dieser Aktion hat sich Software 2000 nie mehr erholt, der gute Ruf war futsch. 2002 im November, drei Redakteure testen Anstoß 4, frisch aus dem Presswerk. Der 3D-Modus funktioniert entweder gar nicht oder ruckelt, dazu regelmäßige Abstürze. Aufgewühlt von der Frage „Wieso steht auf dem Bildschirm, dass Spieler %1 zu Verein %2 wechselt?", trabe ich zu Rüdiger, der angesichts von null Ecken und null Karten null Spaß hat. Bereits am ersten Abend umfasst unser Bug-Report mehrere DIN-A4-Seiten – dabei wollten wir doch nur ein bisschen Spaß mit dem Fußballmanager haben. Die Listen lassen bei Ascaron die Alarmglocken schrillen. Nach zwei Tagen steht fest: Hey, ein Masterfehler! Wieder ein deutscher Entwickler, wieder ein Fußballmanager, wieder ein fehlerhaftes Master. Pech? Zufall? Fluch? Ascaron stoppt dann doch die Produktion, über 100.000 fabrizierte DVDs wandern in den Schredder, Boxen werden wieder aufgerissen, DVDs erneut vervielfältigt, umgepackt. Es hat nichts genutzt: Das neue Muster hat fast die gleichen Macken, stürzt nur seltener ab – Fußball kann sooooo grausam sein. Ascaron läuft Gefahr, endgültig zum Kaiserslautern der Spieleschmieden zu avancieren. Zeit, dass Präsidium, Trainer und Spieler endlich handeln – ehe dieses unsägliche Anstoß-4-Gegurke selbst die letzten treuen Fans vergrault ... PETRA MAUERÖDER

C&C GENERALS

Furioser Start des Beta-Tests

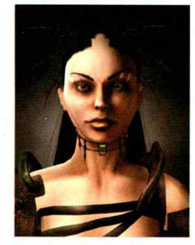


PC Games gehörte zu den glücklichen Auserwählten, die Anfang November erstmals mit den Armeen Chinas, Amerikas und der Rebellengruppe GLA ins Online-Gefecht ziehen durften. In den ausgedehnten Multiplayer-Schlachten bestätigte sich der ausgezeichnete erste Eindruck: Mit **C&C Generals** scheint Westwood endlich wieder mit Blizzard (**Warcraft 3**) und den Ensemble Studios (**Age of Mythology**) gleichzuziehen. Kein aktuelles Echtzeit-Strategiespiel kann mit der wahrhaft bombastischen Grafikpracht mithalten. Überall kracht und donnert es, stürzen Gebäude ein, schneiden glühende Trümmer durch die Luft. Explosionen fällen Bäume, Hubschrauber trudeln schwer getroffen zu Boden, während die Piloten an kleinen Fallschirmen zu Boden segeln. Die Mehrspielerkämpfe spielen sich ausgesprochen flott und flüssig, schon nach wenigen Spielminuten kommt es zu den ersten Scharmützeln. Zwar haben die Spieldesigner das Kräfteverhältnis zwischen den Parteien noch nicht hundertprozentig ausbalanciert, schon jetzt ist aber erkennbar, dass sich die Einheiten und Strategien der Fraktionen angenehm stark voneinander unterscheiden. Schade, dass alle Fans nun noch einen Monat länger warten müssen. Laut Electronic Arts ist erst im Februar mit **C&C Generals** zu rechnen.

EVE: THE SECOND GENESIS

Geschichte wird gemacht

Im **Earth & Beyond**-Konkurrenten **Eve** sollen die Spieler aktiv an der Story teilnehmen und sogar die Geschichte des Online-Universums verändern können, das haben die Entwickler der Fangemeinde kürzlich in einer Chat-Fragestunde versprochen. Je mehr Mitglieder ein Clan in dem vom Klassiker **Elite** inspirierten Massive-Multiplayer-Weltraumspiel hat, desto mehr Einfluss soll er auf die Ereignisse in der Internet-Welt haben. Wenn im derzeit laufenden Beta-Test alles zufriedenstellend läuft, erscheint **Eve** noch im März 2003.





IMPOSSIBLE CREATURES

Verrückte Wissenschaftler gesucht

Die Entwickler von **Relic** (Homeworld) haben Ende November die neueste Version des Strategiespiels **Impossible Creatures** vorgestellt. Anstatt mit Panzern und Soldaten in die Schlacht zu ziehen, schicken Sie selbst erstellte Tierzüchtungen in den Kampf. Dazu sammeln Sie im Einzelspielermodus genetische Proben der verschiedenen Tierarten, aus denen Sie im Labor neue Kreationen erschaffen. Im März soll die Gen-Bastelei losgehen.

WORLD WAR 2: RTS

Echtzeit-Weltkrieg von den Sturmovik-Machern



Bei Codemasters (**Operation Flashpoint**) erscheint das bislang nur unter dem Arbeitstitel **World War 2: RTS** bekannte Projekt von Maddox Games (**IL-2 Sturmovik**). Das geplante Releasedatum liegt noch in weiter Ferne im Frühjahr 2004, erste Bildschirmfotos versprechen aber ein grafisch atemberaubendes Spielerlebnis. **World War 2: RTS** soll vor allem durch Realismus glänzen; Massenschlachten im **Sudden Strike**-Stil wird es nicht geben. Stattdessen spielen Echtzeit-Strategen historische Gefechte nach. Die Truppen sollen sich dank Rollenspiel-Werten im Laufe der Zeit verbessern.

LIQUIDITÄT GEFÄHRDET

Jowood in Schwierigkeiten

Tiefrote Quartalszahlen meldet der österreichische Spiele-Anbieter Jowood (**Die Gilde**, **Gothic 2**) nach enttäuschenden Verkaufszahlen von **Industriegigant 2** und **Cultures 2**; aufgrund der angespannten Kassenlage wurden umgehend Gespräche mit Banken aufgenommen. Erstes Geld spülte der Verkauf der **Aquanox 2**-Vertriebsrechte an Activision in die Kassen. Zu Redaktionsschluss galten ein massiver Stellenabbau (Jowood beschäftigt rund 300 Mitarbeiter) und weitere „Restrukturierungsmaßnahmen" als unumgänglich; inwieweit die Töcher Massive (**Aquanox 2**), Wing Simulations (**Panzer Elite**) und die österreichischen Studios in Wien und Ebensee betroffen sind, war noch nicht abzusehen. Jowood unterhält unter anderem Niederlassungen in England und Japan und hatte erst im Sommer die Ravensburger-Tochter Fishtank Interactive (**Arx Fatalis**, **SWINE**) geschluckt.

ANSTOSS 4

Auch neue Version fehlerhaft

Kurz vor Redaktionsschluss überreichte uns Ascaron die druckfrische Neuauflage von **Anstoß 4** direkt aus dem Presswerk. Für einen Intensiv-Test war die Zeit zwar zu knapp, nach den ersten Spielstunden steht aber so viel fest: Auch die „neue" Version ist leider alles andere als fehlerfrei. Viele Probleme, auf die wir Ascaron bereits hingewiesen hatten, tauchen nach wie vor auf. So werden zahlreiche Statistiken falsch berechnet (keine Fouls in einem Spiel mit drei gelben Karten), Tore nicht korrekt angezeigt, Spielszenen einfach abgebrochen. Während einige Absturzursachen behoben zu sein scheinen, kommt es an anderen Stellen immer noch mit (un)schöner Regelmäßigkeit zum Crash, etwa bei der Torboxen-Darstellung. Der 3D-Modus funktionierte auf den Testrechnern (auch wenn sich auf zwei PCs die Perspektive nicht wechseln ließ), aber die gezeigten Spiele haben mit Fußball herzlich wenig zu tun – kein Hauch von der Spannung einer **FM 2003**-Partie. Text- und 3D-Modus laufen quälend langsam ab und leiden unter unerklärlichen Performance-Problemen. Im jetzigen Programmzustand müssen wir dringend vom Kauf von **Anstoß 4** abraten. Neueste Updates in Sachen **Anstoß 4** lesen Sie tagesaktuell auf www.pcgames.de; ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.



Battlefield 1942: The Road to Rome

Nach Rom führt Ihr Weg im Add-on für Battlefield 1942 (Reisebeginn: 1. Quartal 2003). Unterwegs kämpfen Sie sich mit neuen Waffen und Fahrzeugen durch sechs Kampagnen-Karten in Italien und aus Sizilien und treffen unter anderem auf einheimische Truppen.

Neverwinter Nights: Witchwork

Lange Neverwinter-Nächte soll eine Serie offizieller NWN-Add-ons garantieren: Das düstere Modul-Machwerk Witchwork kommt mehrteilig, kostenlos, mit einer neuen Spielwelt und veränderter Erfahrungspunkte-Verteilung. Durchgestartet wird diesen Winter.

Fortsetzungen: Moorhuhn und Sven

Phenomedia hofft, mit dem Rennspiel Moorhuhn Kart (300.000 Demo-Downloads in vier Tagen) und einem neu geplanten Hühner-Shooter (Arbeitstitel: Moorhuhn X) Finanzschwächen abzufedern. Noch vor Weihnachten bekommt außerdem Rammel-Hammel Sven Nachwuchs.

Das Y-Project lebt

Den Kölner Entwickler Westka gibt's nicht mehr – sein Y-Project schon: Der Ego-Shooter mit Unreal-Technik wird von Teilen des Westka-Teams (jetzt „Joylabs") weiterentwickelt. Erste Investoren, die Y-Project wieder auf die Beine helfen sollen, sind bereits gefunden.

Cultures – weiter geht's!

Cultures und kein Ende – kaum ist die Reise nach Nordland beendet, arbeitet Funatics schon an weiteren Geschichten aus der Cultures-Welt: Das achte Weltwunder ist im Frühjahr 2003 zu haben. Um das offizielle Cultures 3 handelt es sich dabei aber immer noch nicht.

Master of Orion 3

Leider nicht mehr in den Test-Teil dieser Ausgabe hat es Master of Orion 3 geschafft. Das Weltraum-Strategiespiel soll am 12. Dezember im Laden stehen. Einen Test lesen Sie dann in PC Games Ausgabe 02/2003.

Was machen eigentlich ...
The Bitmap Brothers

Xenon 2, Magic Pockets, Gods, Speedball: Die Bitmap Brothers zählen zu den Helden der Amiga-Generation. Mit dem witzigen Echtzeit-Strategiespiel Z machten sich die Londoner 1996 auch bei PC-Spielern einen Namen. Der 2001 erschienene Nachfolger Z: Steel Soldiers entpuppte sich als diffuses 3D-Strategiespiel, das nichts mehr mit dem Charme und dem Tempo des Ur-Z gemein hatte. Mit WW II: Frontline Command werkelt das Team um Firmenchef Mike Montgomery an einem schmucken Echtzeit-Spiel für Codemasters.



PC Games: Ihr seid schon seit 15 Jahren als Spiele-Entwickler tätig. Was hat sich seit den Anfängen geändert?

Montgomery: „Die Kosten und der Aufwand, ein Spiel zu entwickeln. Als ich angefangen habe, Spiele zu schreiben, war ich Teil eines sehr kleinen Teams; ein Programmierer und ein Teilzeitgrafiker sind ganz ohne Designer ausgekommen und haben ein Spiel in ein paar Monaten für mehrere Plattformen entwickelt. Als wir die Bitmap Brothers gegründet haben, arbeiteten schon drei von uns an unserem ersten Spiel, **Xenon**. Die Arbeit an **Speedball** hat sogar die Anstellung eines zusätzlichen Mitarbeiters notwendig gemacht. Das Schlimmste heutzutage ist aber eigentlich der Druck. Wir können es uns einfach nicht mehr leisten, auch nur einen Monat zu spät dran zu sein, denn schon das könnte statt eines profitablen Projekts ziemliche Verluste bedeuten. Das ist wirklich schlimm, denn viele eigentlich sehr gute Spiele stellen sich als verbugt heraus – und im Endeffekt leidet nur der Käufer darunter. „

PC Games: Sind weitere Titel der Z-Reihe zu erwarten?

Montgomery: „Klar. Schon als wir **Z: Steel Soldiers** gerade zu Ende brachten, bereiteten wir ein Konzept für einen Nachfolger vor. Wir sind vor kurzem darauf zurückgekommen und hoffen schon bald, das Design einigen Publishern vorstellen zu können, also bleibt am Ball!"

PC Games: Viele warten ja sehnsüchtig auf Neuauflagen eurer Hits **Xenon**, **Magic Pockets** oder **Gods**. Würden Spiele dieser Art heutzutage immer noch einschlagen oder gehören reine Arcade-Spiele der Vergangenheit an?

Montgomery: „Ich kann mir schon vorstellen, wie diese Spiele wären, wir diskutieren ja oft im Team darüber. Ich denke, das Beste wäre eine 3D-Version von **Gods**, aber wir müssen für diese Idee erstmal einen Publisher finden. Es ist sicher nichts verkehrt daran, diese Spiele wiederzubeleben, aber trotzdem müssen ziemliche Veränderungen vorgenommen werden, damit sie konkurrenzfähig bleiben."

ANNO 1503
Volle Fahrt voraus **mit der Patch-Flotte**

Auf die Beschwerden vieler Spieler hat Sunflowers schnell mit einem so genannten Beta-Patch reagiert, den Sie auf jeden Fall installieren sollten (auf PC-Games-CD und -DVD) und der die dringendsten Probleme behebt. Dazu gehören unter anderem die bei vielen Spielern falsch dargestellte Übersichtskarte und häufige Abstürze. Angehobene Verkaufspreise an den Marktständen und Korrekturen am Wirtschaftssystem (freier Händler kauft mehr ein) machen das Spiel gerade für Einsteiger einfacher. Der endgültige Patch soll alle weiteren bisher bekannten Probleme (unter anderem wird die Spiel-CD auf vielen Systemen nicht erkannt) beheben; ein weiterer Patch wird den Mehrspielermodus freischalten.



STERNENSCHIFF CATAN
Neues im **Catan-Universum**

Bereits in wenigen Monaten wird die erste einer ganzen Reihe von Umsetzungen erscheinen. Beim Original-**Sternenschiff Catan** handelt es sich um eine Fortsetzung von Klaus Teubers Brettspiel **Die Siedler von Catan**. Anders als beim bodenständigen Vorgänger sind Sie hier im All unterwegs, bauen dort durch geschickten Handel Ihr Raumschiff aus und gründen Kolonien. Zusammen mit T-Online und der Brettspielwelt GmbH entwickelt Klaus Teuber übrigens gerade **Catan Online**, eine Mischung aus Chat und Wirtschaftssimulation.



AUTOBAHN RASER
Autobahn Raser **wird verfilmt**

Bernd Eichingers Constantin Film (**Der Schuh des Manitu, Erkan & Stefan**) hat sich die weltweiten Exklusivrechte für eine Verfilmung des Fun-Racers **Autobahn Raser** gesichert. Nach Angaben der Produktionsfirma umfasst die Lizenz nicht nur die Namensrechte, sondern allen Ernstes „die Charaktere und die Story des Spiels". Wann der Film in die Kinos kommt, ist noch genauso unbekannt wie die Besetzung der Hauptrolle.

AGE OF MYTHOLOGY
Geheimvölker **in AoM**

Ein paar Zeilen in einer Konfigurationsdatei von **Age of Mythology** decken drei neue Völker auf, die wahrscheinlich im noch nicht offiziell angekündigten Add-on ihren Auftritt haben werden. Babylonier, Sumerer und Lorciferaner werden mit einem simplen Attribut in der Auswahl versteckt; darunter steht das Schlüsseldatum: 12. Oktober 2003.

VIN DIESEL
xXx **entwickelt Spiele**

Vin Diesel, Hauptdarsteller im Action-Streifen **xXx** (**Triple-X**), will eine eigene Spielefirma gründen. **Perrone**, der erste Titel, soll ein Action-Adventure im **GTA**-Stil werden, das die groovenden 70er wieder lebendig werden lässt.

STURMOVIK
Sturmovik **Add-on**

Das ursprünglich als Missions-CD geplante Add-on **Forgotten Battles** zu Ubi Softs Hard-Core-Flugsimulation **IL-2 Sturmovik** erscheint im Februar nun doch als eigenständiges Produkt, das auch ohne Hauptprogramm spielbar sein wird – was natürlich auch den Preis nach oben schraubt.



Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

SET INKL. 2 SPIELE
SEGA GT 2002 & JET SET RADIO FUTURE AUF EINER DVD

Xbox inkl. 2 Spiele
249,-
Du sparst 120 Euro!

Alle Angebote gültig solange Vorrat reicht.

Statt ~~59,95~~
Je 39,95
Du sparst 20 Euro!

TOPTITEL DES MONATS

Statt ~~69,95~~
Je 59,95
Du sparst 10 Euro!

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe! Wo, erfährst du unter Service-Telefon 0 51 21 / 51 11 11, Montag bis Freitag von 9 - 17 Uhr oder jederzeit unter www.mcmedia.de mit Lageplänen und Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften.

Jetzt auch mit spielbarer Demo!

Gutschein
Hol ich mir!
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)
Gratis

Das Highlight der aktuellen McMEDIA-CD:

Top-Demo zu Need for Speed: Hot Pursuit 2

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels "Need for Speed: Hot Pursuit 2". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt`s gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!
HOL SIE DIR!
Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!



MEINUNG
THOMAS WEISS



Was zum Teufel ist ein Multikanal-Animationssystem?

Ich frage mich, ob die albernen Texte auf den Rückseiten der Spielepackungen eigentlich die Verkäufe fördern. Das Spiel W.A.R. Soldiers kündigt auf der DVD-Box als Feature stolz „Intro“ an. Das ist ja bemerkenswert! Ein Intro! Es gibt ja nur zigtausend andere Spiele, die auch Intro-Sequenzen haben. Und dazu noch welche, die man sich ansehen kann, ohne einen Eimer zu brauchen. Der Vorspann in W.A.R. Soldiers dagegen zeigt aneinander gereihte Klötze, die einen Helikopter darstellen. Der zuckt fünf Sekunden vor einem grünlichen Hintergrund hin und her. Danach folgt eine unleserliche Textwüste, die das Schicksal von Protagonist Peter Kuhklingel beschreibt. Mal ganz ehrlich: Hätte ich eine Intro-Sequenz von diesem Schlage entwickelt, ich würde sie um alles in der Welt totschweigen und als peinliches Geheimnis mit in mein Grab nehmen! Die Verfasser der Packungstexte scheinen wirklich ein Händchen zu haben für Absurdes. „Über 120 verschiedene, authentische Waffen“, verkündet das Rollenspiel Another War auf dem Umschlag. Danke für den Hinweis, Packung! Fast wäre ich dem enttäuschenden Glauben verfallen, es handele sich um 120 Mal die gleiche Waffe. Das Wörtchen „authentisch“ ist im Übrigen irreführend. Es verleitet zu der Annahme, dass sich die Waffen im Spiel realistisch anfühlen. Das tun sie nicht: Die Figuren halten einem Kugelhagel aus einem Sturmgewehr stand, fallen aber um wie die Fliegen, wenn ihnen jemand einen Kinnhaken verpasst. Vielleicht sollte den Entwicklern mal jemand mitteilen, dass Kriege nicht mit Wasserspritzpistolen geführt werden. Am besten noch, bevor Sie Ihr Produkt veröffentlichen. Ein Geheimnis, das ich bis heute nicht lüften konnte, steht auf der Packung zu Dreamcatchers Action-Spiel Dune. Da ist von einem seltsamen „Multikanal-Animationssystem“ die Rede. Ich habe diese Bezeichnung in www.google.de eingegeben – in der Hoffnung, ihre Bedeutung zu erfahren. Doch selbst Google, die ultimative Suchmaschine, die zu jedem Fliegenschiss Millionen Ergebnisse ausspuckt, zuckte nur mit den Achseln. Der erste Satz war übrigens gelogen. Ich glaube stattdessen: Niemand, der einen gesunden Menschenverstand besitzt, fällt auf dieses billige Marketing-Geschwafel herein.

THOMAS WEISS

IGI 2

Runderneuerter **Ego-Shooter**

„Das beeindruckendste Abenteuer seiner Laufbahn“ erlebt **IGI 2**-Hauptdarsteller David Jones aufgrund einer kräftig aufgepeppten Grafik-Engine und verbesserter Mehrspieler-Varianten – verspricht jedenfalls Hersteller Codemasters. Der Preis für das Mehr an Feinschliff: kein heißer Herbst für die Fans – der Schleich-Shooter erscheint erst im Februar 2003.





AL CAPONE

Räuber und **Gendarm**

Das deutsche Entwicklerstudio Spellbound hat nach dem soeben veröffentlichten Echtzeit-Taktikspiel **Robin Hood** bereits einen weiteren Titel in der Mache: In **Al Capone** geht es um den Kampf zwischen Gangsterboss Al Capone und dem FBI-Agenten Eliot Ness. Ab Sommer 2003 wird der Spieler auf beiden Seiten entweder für Gerechtigkeit oder für Schutzgeld kämpfen dürfen, wobei Rollenspiel-Elemente völlig neue taktische Möglichkeiten eröffnen sollen.

MISTMARE

Mörderhatz im finsteren Mittelalter

Bereits im Januar 2003 soll das Fantasy-Rollenspiel **Mistmare** erscheinen. Die Hauptfigur ist der Inquisitor Isador, der quer durch ein mittelalterliches Europa reist, um einen teuflischen Mörder zu suchen. Die auch in **No One Lives Forever 2** verwendete Lithtec-Engine wird das Spiel mit sehenswerten Kulissen und Grafikeffekten in Szene setzen, im Gegensatz zu dem Ego-Shooter verwendet **Mistmare** aber eine sehr übersichtliche Verfolgerperspektive.



ASHERON'S CALL 2

Europäische Fantasy-Welt sucht Bürger

Das in den USA sehr erfolgreich angelaufene Online-Rollenspiel **Asheron's Call 2** kommt nach Deutschland. Nach einem kurzen öffentlichen Beta-Test stehen die europäischen Server nun zur Verfügung, um die Spieler des ab dem 5. Dezember erhältlichen Fantasy-Spiels zu beherbergen. Die PC Games wird **Asheron's Call 2** in der bereits ab dem 31.12.2002 erhältlichen Ausgabe 02/03 ausführlich testen.



Blackstar insolvent

Die Pleitewelle hat nun auch Blackstar Interactive (Dragonfarm, Der Schuh des Manitu) erreicht. Ein Insolvenzverfahren wurde eingeleitet, der Geschäftsbetrieb wird aber aufrechterhalten, damit alle bis Weihnachten geplanten Titel erscheinen können – darunter ausgerechnet ein Geschicklichkeitsspiel mit dem Titel Gefeuert: Dein letzter Tag.

Platin für Anno 1503

Für mehr als 200.000 verkaufte Exemplare hat Anno 1503 den Platin-Award des Unterhaltungssoftware-Verbandes VUD eingeheimst. Gold-Trophäen für 100.000 Einheiten gingen an Mafia und Sven Bømwøllen.

Hitman 2 rassistisch?

Verschiedene Verbände der Religionsgemeinschaft der Sikhs versuchen Eidos zu einem Verkaufsstopp für Hitman 2 zu bewegen. Grund: Im Spiel würden Sikhs als Terroristen dargestellt. Zudem spielt die betreffende Mission, in der die Turbanträger auftauchen, in einem Gebäude, das dem Goldenen Tempel der Sikhs verdächtig ähnlich sieht.

Eishockeymeister gesucht

Electronic Arts und die Deutsche Eishockey Liga veranstalten im Dezember und Januar mehrere große NHL-2003-Turniere. Den Siegern des Finales Anfang Februar, das im Rahmen des DEL-All-Star-Spiels stattfindet, winkt unter anderem eine Reise nach Nordamerika zu einem Konzert der Rockband Papa Roach. Weitere Infos unter www.nhl2003.electronic-arts.de.

LucasArts-Soundtracks

LucasArts bietet zum 20-jährigen Firmenjubiläum auf der offiziellen Website unter www.lucasarts.com <http://www.lucakarts.com> eine Audio-CD mit Songs aus der bewegten Geschichte der Spieleschmiede an. Darunter die Titelmelodie der Monkey-Island-Serie ebenso wie das Outlaws-Thema, Auszüge aus dem Soundtrack von The Dig und Stücke aus diversen Konsolentiteln wie RTX Red Rock oder Gladius. Sogar eine Geburtstagshymne haben die LucasArts-Komponisten aufgezeichnet. Das Sammlerstück, das insgesamt 50 Minuten Spielzeit hat, kommt für 16 US-Dollar plus Versandspesen ins Haus, im Laden wird man sie leider vergeblich suchen.





ENTER THE MATRIX

Spiel zum Film bekommt eigenes Drehbuch

Laut Infogrames wird das Regisseursduo der **Matrix**-Kinofilme, Andy und Larry Wachowski, für das Spiel zum Leinwanderfolg ein eigenes Drehbuch verfassen. Demnach sollen in **Enter the Matrix** zwar alle Hauptcharaktere einen Auftritt haben und zumindest in der US-Version auch von den Originaldarstellern synchronisiert werden, die Handlung aber bis dato unbekannte Wendungen nehmen. Rechtzeitig zur Premiere des zweiten Kinofilms **Matrix: Reloaded** im Mai 2003 soll das von Shiny (**Sacrifice, Messiah**) entwickelte Action-Abenteuer im Laden stehen.



PC GAMES TESTJAHRBUCH 2002/03

Ein ganzes Jahr im Griff

Anno 1503? **Mafia**? **Morrowind**? **Age of Mythology**? Oder doch lieber **UT 2003**? Im traditionellen Testjahrbuch zeigt Ihnen Deutschlands große Spiele-Fachredaktion, welche Spiele Ihr Geld wirklich wert sind. Neben ausführlichen Beschreibungen und ehrlichen Bewertungen enthält das Sonderheft einen Spiele-Index mit allen Neuerscheinungen 2002 zum bequemen Nachschlagen – von A bis Z. Dazu auf zwei CD-ROMs: die besten Demos des Jahres zum Selbstausprobieren!

WARRIOR KINGS: BATTLES

Eigenständigkeit aufgegeben



Black Cactus Games arbeitet an einer Fortsetzung des Echtzeit-Strategiespiels **Warrior Kings**. Im Gegensatz zum Vorgänger wollen die Entwickler auf geskriptete Missionen verzichten. Der Spieler fällt die Entscheidung zwischen christlichem, technischem und heidnischem Vorgehen nicht mehr nur ein einziges Mal während der Kampagne, sondern in jeder Mission aufs Neue. An der Technik und an dem angenehm einfachen Kampfsystem soll sich hingegen nichts ändern.



PANZERS

Das wahre Sudden Strike 2?

Panzers ähnelt **Sudden Strike** spielerisch beinahe wie ein Ei dem anderen, technisch liegen aber Welten zwischen den beiden Echtzeit-Taktikspielen von CDV. Eine frühe Demoversion zeigt brillante Spezialeffekte, liebevoll detaillierte 3D-Einheiten und das schönste Wasser, das jemals in diesem Genre zu sehen war. Leider müssen alle Taktik-Begeisterten noch bis zum Sommer 2003 warten.

Sega-Klassiker

Bei Real Networks (www.real.com) bietet Sega PC-Versionen einiger Konsolen-Klassiker gegen Gebühr zum Download an, darunter Sonic the Hedgehog, Ecco the Dolphin und Columns 3. Weitere sollen folgen, etwa Virtua Fighter 2.

Schön mit Acclaim

Um das Schmuddel-Sportspiel BMX XXX zu promoten, will Hersteller Acclaim im Januar ein Gewinnspiel in der renommierten Fachzeitschrift Coupé starten. Hauptpreis: eine Schönheitsoperation.

Fußballmanager 2004

Weiter am Ball: Schon seit der Fertigstellung des FM 2003 ist Entwickler EA Sports mit der Planung des FM 2004 beschäftigt – und hält Ausschau nach MP3-Fangesängen, Fußball-Bannern sowie einem Betreuer für die nächsten FM- und FIFA-Spieler-Datenbanken. Wer mitmachen möchte, meldet sich unter www.fm2003.de.

Doom 3 im Internet

Eine Alpha-Version des Ego-Shooters Doom 3 ist im Internet aufgetaucht. Die Entwickler bei id Software sind sauer. Chef-Designer John Carmack: „Das wird Auswirkungen auf die Art haben, wie wir zukünftig mit einigen Firmen umgehen." Das Leck wird bei einem bekannten Grafikkartenhersteller vermutet.

Sammler-DVD von Blizzard

Unter shop.blizzard.com offeriert Blizzard eine Video-DVD, die sämtliche Zwischensequenzen aus Starcraft, Diablo 2 und Warcraft 3 enthält. Laut Blizzard wurden alle Filme digital überarbeitet und glänzen jetzt in voller DVD-Qualität. Unter den Bonus-Materialien finden sich Spieletrailer von Klassikern, aber auch zukünftigen Titeln ebenso wie Konzeptzeichnungen, Storyboards, Hintergrundberichte und Kommentare der Entwickler.

Add-on für Gilde später

Die Veröffentlichung der Missions-CD für Die Gilde wurde von Weihnachten auf Frühjahr 2003 verschoben. Gleichzeitig soll eine Special Edition erscheinen.

NETZ-UMFRAGE

Budget-Spiele - **nein danke?**

Ungeduldig und preisbewusst gleichzeitig – das geht? Offenbar ja: Zwar wollen rund 42 Prozent von etwa 2.200 auf der Homepage von PC Games befragten Usern neue Spiele möglichst schnell haben, Preissenkungen sind aber dennoch ein Anreiz zu warten – 71 Prozent der Spieler genügen zehn Euro weniger, um geduldiger zu werden, 51 Prozent würden dafür bis zu einem Monat verzichten. 24 Prozent sogar zwei Monate und länger.







SONDERHEFT

PC Games **Tipps & Tricks**

Weit über 1.800 Tipps zu den besten Spielen des letzten halben Jahres: Das **PC Games Tipps & Tricks Sonderheft** enthält ausführliche Komplettlösungen unter anderem zu **Warcraft 3**, **NOLF 2**, **Mafia**, **Unreal Tournament 2003**, **Anno 1503** und zum neuen **Fußballmanager 2003**. Zum Heft gibt es gleich vier randvolle CDs mit aktuellen Treibern & Patches, einem kompletten PC-Games-Archiv im PDF-Format und den heißesten Demos.



HAEGEMONIA

Crash mit Verkaufsversion



Seltsamerweise scheint die in Deutschland erhältliche Verkaufsversion des Strategiespiels **Haegemonia** (Test auf Seite 78) eine ältere zu sein als unsere Testausgabe. Während erstere die Versionsnummer 1.00 trägt und auf dem Testsystem des Öfteren abstürzt, läuft das mit 1.04 gekennzeichnete Review-Muster sehr stabil. Zum Erscheinen der Ausgabe soll unter www.haegemonia.com ein Patch verfügbar sein, der diese Probleme behebt.





ZU GEWINNEN:
FM-2003-Unikat

Exklusiv in PC Games verlost Electronic Arts anlässlich der Veröffentlichung des Fußballmanager 2003 **sieben sensationelle Preise, die man für kein Geld der Welt kaufen kann.**

1. Preis

Gerald Köhler, der Spieldesigner des **Fußballmanager 2003**, trennt sich von einem absoluten Sammlerstück: der aufwendig gerahmten Original-Zeichnung, anhand der das **Fußballmanager 2003**-Büro aus dem Spiel gerendert wurde.

2. Preis

Ein Praktikumsplatz für eine Person (ohne Unterkunfts-/Verpflegungskosten) in der EA-Sports-Entwicklungsabteilung in Köln – zu einem wählbaren Zeitpunkt. Während andernorts Kaffee gekocht und Akten sortiert werden, sind Sie hautnah bei der Entstehung des **FM 2004** dabei!

3.-7. Preis

Ein Original-**Fußballmanager 2003**, handsigniert vom **FM 2003**-Team.

Beantworten Sie einfach unsere Preisfrage:
Bei welchem Verein hat **FM**-Titelstar Lothar Matthäus nie gespielt?
a) Juventus Turin
b) Borussia Mönchengladbach
c) Bayern München
d) Inter Mailand
e) New York Metro Stars

Die richtige Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Stichwort: FM 2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
Oder nehmen Sie einfach direkt auf www.pcgames.de teil – wir drücken Ihnen die Daumen!

Teilnahmebedingungen:
Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firma Electronic Arts. Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2002. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Geht mehr als eine richtige Antwort ein, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die zehn besten
Spieledesigner und Spielefirmen aller Zeiten

1 PETER MOLYNEUX





Über **Black & White** kann man geteilter Meinung sein. Sicher ist aber, dass kein anderer Spieledesigner so voller frischer Ideen steckt wie Peter Molyneux – und sich auch immer wieder traut, sie umzusetzen.

2 LUCASARTS



Mit mittelmäßigen Action-Abenteuern droht George Lucas' Softwareschmiede ihren legendären Ruf wieder zu verspielen. Vor wenigen Jahren noch glänzte LucasArts im Adventure-Sektor mit unsterblichen Klassikern.

3 JOHN CARMACK



Zugegeben: Die Schieß-Orgien aus dem Hause id Software waren bislang weder spielerisch besonders gehaltvoll noch sehr innovativ. Aber Johns Grafikkünste lassen uns jedes Mal aufs Neue mit offenem Mund zurück.

4 BLIZZARD



Als eine der ganz, ganz wenigen Industriegrößen kann Blizzard von sich behaupten, noch kein schlechtes Spiel gemacht zu haben. Spätestens seit **Warcraft 2** sind die Programme der Echtzeit-Experten bis ins kleinste Detail durchdacht.

5 SID MEIER



Bevor er in der Fortsetzung der **Civilization**-Reihe – für viele das beste Spiel aller Zeiten – seine Lebensaufgabe fand, schuf Sid Meier bei Microprose Klassiker wie **Pirates**, **Silent Service** und **Railroad Tycoon**.

6 RICHARD GARRIOTT



Nach dem neunten Teil seiner weltberühmten Rollenspielreihe **Ultima** ist es leider etwas still geworden um „Lord British". Derzeit widmet sich Richard Garriott dem Online-Rollenspiel **Lineage** und bastelt weiter an seinem **Project X**.

7 WARREN SPECTOR



Zusammen mit Peter Molyneux gehört Warren Spector zu den wohl einfallsreichsten PC-Spieledesignern. Ohne Spector kein **Dark Project** und kein **Deus Ex** (in PC Games 10/02 zum besten PC-Spiel der letzten zehn Jahre gewählt).

8 ROBERTA UND KEN WILLIAMS



Mit Sierra haben Roberta und Ken Williams nicht nur einen der größten Publisher für Unterhaltungssoftware aufgebaut, sondern auch höchstpersönlich eine Reihe wunderbarer Adventure-Oldies wie **King's Quest** geschaffen.

9 MAXIS



Sim Ant, **Sim Farm**, **Sim Life**, **Sim Health** ... Die Spiele der **Sim**-Serie reichen von genial bis abstrus. Die größten Erfolge feierte Maxis mit der **Sim City**-Trilogie (bald kommt Teil 4) und natürlich **The Sims**, dem meistverkauften Spiel überhaupt.

10 RON GILBERT



Als Erfinder des Adventure-Systems Scumm hat Gilbert großen Anteil an den Erfolgen seines Ex-Arbeitgebers LucasArts. Seither hat Gilbert an unzähligen Projekten mitgewirkt, darunter **Total Annihilation**.

Charts

Chartbreaker des Monats

Schon jetzt spielen über 200.000 Aufbau-Fans den **Anno 1602**-Nachfolger. Trotz dezenter Unstimmigkeiten hat **Anno 1503** wie erwartet eine ganze Reihe von Verkaufsrekorden gebrochen.



TOP 10 DEUTSCHLAND – SATURN (Quelle: Saturn)

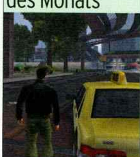
1. ANNO 1503
2. FIFA FOOTBALL 2003
3. AGE OF MYTHOLOGY
4. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
5. HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
6. DIE SIMS – TIERISCH GUT DRAUF
7. DIE SIMS DELUXE EDITION
8. UNREAL TOURNAMENT 2003
9. BATTLEFIELD 1942
10. ROLLERCOASTER TYCOON 2

WAS SPIELT MAN IN ...?

Quelle: PC Gameplay

1. THE SIMS: UNLEASHED
2. AGE OF MYTHOLOGY
3. HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
4. THE SIMS DELUXE EDITION
5. FIFA 2003
6. LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING
7. COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
8. ROLLERCOASTER TYCOON 2
9. THE SIMS: ON HOLIDAY
10. HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Absteiger des Monats



Den dramatischsten Abstieg erlebt **GTA 3**: Aus den Top 5 wird das Action-Spiel auf Rang 13 durchgereicht. Dafür rangiert der (noch angekündigte) Nachfolger **Vice City** ganz oben in den Most-Wanted-Charts.

Dauerbrenner des Monats



Langzeit-Spielspaß in 2D: **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2** faszinieren die (Action-)Rollenspiel-Fans seit ihrem Erscheinen – und das liegt in beiden Fällen immerhin über zwei Jahre zurück.

Beliebteste Genres



Ego-Shooter und Rollenspiele dominieren die Top 25; Echtzeit-Strategiespiele haben dank **Age of Mythology** und **Warcraft 3** massiv aufgeholt und liegen – wieder – voll in der Spielergunst.

Bester Spiele-Publisher



Mit sechs Einträgen führt Electronic Arts die Liste souverän an: Allein vier der derzeit zehn beliebtesten Spiele kommen von EA. Ebenfalls gut vertreten: Infogrames und Vivendi mit jeweils vier Titeln.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser:

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler	Anbieter	Test in Ausgabe	PC-Games-Wertung	VUD-Award *
1	NEU	NEU	Anno 1503	Max Design/Sunflowers	Electronic Arts	12/02	88	○
2	1	▼	Unreal Tournament 2003	Epic	Infogrames	11/02	92	
3	NEU	NEU	Age of Mythology	Ensemble Studios	Microsoft	12/02	92	
4	2	▼	Mafia	Illusion Softworks	Take 2	10/02	89	○
5	3	▼	Warcraft 3	Blizzard	Vivendi Universal	08/02	92	○
6	4	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions	Electronic Arts	11/02	87	
7	NEU	NEU	FIFA 2003	EA Sports	Electronic Arts	12/02	90	
8	6	▼	Morrowind	Bethesda Softworks	Ubi Soft	07/02	91	
9	NEU	NEU	Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA Games	Electronic Arts	12/02	82	
10	8	▼	Counter-Strike	Counter-Strike.net	Vivendi Universal	02/01	84	
11	9	▼	Diablo 2	Blizzard	Vivendi Universal	08/00	86	○
12	12	–	Gothic	Piranha Bytes	ak Tronic	04/02	85	
13	5	▼	GTA 3	Rockstar Games	Take 2	07/02	89	○
14	7	▼	Hitman 2: Silent Assassin	I/O Interactive	Eidos	11/02	85	
15	15	–	Dark Age of Camelot	Mythic Entertainment	Wanadoo	01/02	84	
16	14	▼	Neverwinter Nights	Bioware	Infogrames	08/02	84	
17	NEU	NEU	No One Lives Forever 2	Fox Interactive	Vivendi Universal	12/02	90	
18	NEU	NEU	Rollercoaster Tycoon 2	Chris Sawyer	Infogrames	12/02	79	
19	10	▼	Baldur's Gate 2	Bioware	Virgin Interactive	11/00	89	○
20	11	▼	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software	Activision	05/02	90	
21	18	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015	Electronic Arts	02/02	87	○
22	20	▼	Age of Empires 2	Ensemble Studios	Microsoft	11/02	85	○
23	13	▼	Civilization 3	Firaxis	Infogrames	04/02	85	
24	20	▼	NHL 2003	EA Sports	Electronic Arts	01/02	89	
25	17	▼	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive	Codemasters	07/01	89	○

* Der VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

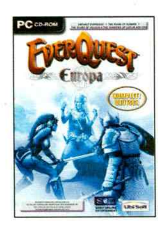
Frank R.
Student

Karin D.
Rechtsanwältin

Dirk F.
Kellner

Die überraschendsten Treffen ereignen sich in





Betritt die deutsche Community von EverQuest und triff Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.



www.everquest-europe.com







2002 im Rückblick

Ein Jahr der Superlative: Über 280 neue PC-Spiele, davon allein 20 im 90-Prozent-Bereich, ein Top-Hit nach dem anderen. Aber auch ein Jahr der Pleiten, Pech & Pannen: Firmenschließungen, Terminverschiebungen und Bugs. **Der Jahrgang 2002 präsentierte sich zwiespältig.** Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Schmökern in den Highlights der letzten zwölf PC-Games-Ausgaben sowie den lustigsten, erfreulichsten und schmerzhaftesten Ereignissen im abgelaufenen Spielejahr.



PC Games 01/2002

HIGHLIGHTS

- **Battle Realms** ist das innovativste Echtzeit-Strategiespiel seit der Erfindung des Genres. Obwohl der Titel den direkten Konkurrenten **Empire Earth** um einen Prozentpunkt übertrifft, scheitert das Spiel aufgrund seiner Asia-Thematik am Käuferinteresse. Konkurrent **Empire Earth** wird mit 300.000 verkauften Exemplaren zum Bestseller.
- Am 15. November 2001 erscheint Microsofts Spielekonsole Xbox in den USA. Experten prophezeien einen großartigen Verkaufserfolg und irren sich. Auch in Deutschland gibt es keine überragenden Zahlen: In den ersten drei Tagen gehen nur knapp 10.000 Konsolen über den Ladentisch.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Empire Earth (Vivendi Universal)	87%
2. Battle Realms (Ubi Soft)	88%
3. Comanche 4 (Electronic Arts)	86%



PC Games 02/2002

HIGHLIGHTS

- Gurkenflut: In der Februar-Ausgabe warnt PC Games vor vier Spielen, deren Wertung im einstelligen Bereich liegt.
- **Unreal 2** soll nicht mehr im September, sondern im Mai 2002 erscheinen. **Anno 1503** dagegen wird vom 15. März auf den April 2002 verschoben. Dass alles anders kommen sollte, wissen wir jetzt.
- Das klassische, wegen Publisher-Suche lange zurückgehaltene Rollenspiel **Wizardry 8** erscheint. Zumindest in den USA. In Deutschland wird später Vivendi Universal den Vertrieb übernehmen. Die Arbeit an Teil 9 und 10 der Kult-Serie stellt Sir-Tech unterdessen aus finanziellen Gründen ein.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Medal of Honor: Allied Assault (dt.) (EA)	86%
2. OFP Gold Upgrade (Codemasters)	85%
3. Wizardry 8	85%





DIE SPIELE DES JAHRES

Taataa! Hören Sie den Tusch? Hier sind sie, die Spiele des Jahres 2002. Über 25.000 PC-Games-Leser haben sich im November an der Wahl zu den beliebtesten Neuerscheinungen beteiligt. Die Ergebnisse zeigen Erwartetes und Überraschendes. Oder hätten Sie gedacht, dass gerade im Jahr der großen Fortsetzungen (**Age of Mythology**, **Warcraft 3**, **Anno 1503**, **Unreal Tournament 2003**) ein Italo-Gangster-Epos ohne Vorgänger zum beliebtesten PC-Spiel gewählt wird? Wir gratulieren!

SPIEL DES JAHRES

	TITEL	PROZENT
1.	Mafia	18,7
2.	Warcraft 3	15,7
3.	Unreal Tournament 2003	13,3
4.	GTA 3	9,2
5.	Anno 1503	8,9
6.	Morrowind	8,5
7.	Age of Mythology	6,0
8.	Jedi Knight 2	5,3
9.	Dark Age of Camelot	3,8
10.	No One Lives Forever 2	2,5
11.	Civilization 3	1,9
12.	Neverwinter Nights	1,8
13.	FIFA 2003	1,2
14.	Dungeon Siege	1,1
15.	Tony Hawk's Pro Skater 3	0,6
16.	Syberia	0,5
17.	Fußballmanager 2002	0,4
18.	NHL 2003	0,3
19.	Grand Prix 4	0,2
20.	Virtua Tennis	0,1

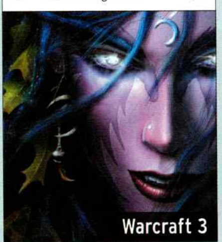
BESTES ACTION-SPIEL

	TITEL	PROZENT
1.	Mafia	31,2
2.	Unreal Tournament 2003	28,1
3.	GTA 3	18,4
4.	Jedi Knight 2	15,2
5.	No One Lives Forever 2	8,9


2. Platz: UT 2003

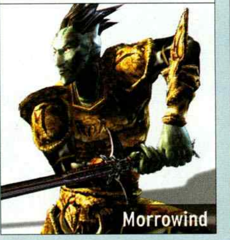
BESTES STRATEGIESPIEL

	TITEL	PROZENT
1.	Warcraft 3	44,7
2.	Anno 1503	24,4
3.	Age of Mythology	20,0
4.	Civilization 3	7,6
5.	Fußballmanager 2002	3,1


Warcraft 3

BESTES ABENTEUERSPIEL

	TITEL	PROZENT
1.	Morrowind	41,8
2.	Dungeon Siege	27,4
3.	Neverwinter Nights	19,9
4.	Dark Age of Camelot	7,5
5.	Syberia	3,4


Morrowind

BESTES SPORTSPIEL

	TITEL	PROZENT
1.	FIFA 2003	35,0
2.	Tony Hawk's Pro Skater 3	30,3
3.	Grand Prix 4	16,0
4.	NHL 2003	12,3
5.	Virtua Tennis	6,3



FIFA 2003



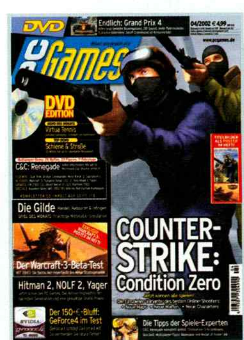
PC Games 03/2002

HIGHLIGHTS

- Die fortschreitende Umstellung von Pappkartons auf DVD-Verpackung nehmen die meisten Spieler positiv auf: 41 Prozent unserer Leser finden die handliche Box elegant und platzsparend. 21 Prozent ist die Verpackung völlig schnuppe, solange das Spiel was taugt. Der Rest schimpft über zerknitterte Anleitungen und allgemein weniger Packungsinhalt.
- Computerspieler müssen erkennen: Eine High-End-Grafikkarte wird in den kommenden Monaten unentbehrlich sein. Angekündigte Spiele wie **X-Isle** (heißt inzwischen **Far Cry**), **Unreal Tournament 2003**, **Kreed**, **The Y-Project** (derzeit in der Schwebe), **Unreal 2** und **Doom 3** bieten Prachtgrafiken, die nur auf teuren Geforce4- oder Radeon-Karten zur Geltung kommen.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Tropico: Paradise Island (Take 2)	82%
2. UEFA Champions Lg. S. 2001/2002 (Take 2)	73%
3. Command & Conquer: Renegade (EA)	72%



PC Games 04/2002

HIGHLIGHTS

- Habsucht und Intrigen bestimmen den Monat April. Die Wirtschaftssimulation **Die Gilde**, die eigentlich **Die Fugger 3** hätte heißen sollen, wird das Spiel des Monats. Nachfahren des legendären Augsburger Händlers Jakob Fugger hatten vor Gericht erwirkt, dass ein Spiel, in dem man Dieb, Wucherer oder gar Bankier werden kann, nicht ihren sauberen Familiennamen tragen darf.
- Mit RTL II wird jeder zum Star. Die mittlerweile bambidekorierte Popgruppe Bro'Sis wurde wie auch die No Angels in der Casting-Show **Popstars** entdeckt und weckten das Ich-will-ein-Star-sein-Fieber unter den Jugendlichen. Die waren aber doch nicht so verblendet, dass sie das Spiel zur Show hätten kaufen wollen.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Die Gilde (Jowood)	87%
2. Civilization 3 (dt.) (Infogrames)	85%
3. Incoming Forces (Rage)	78%



Die heißeste Spiele-Braut

Wir wären doch alle gerne Bananen. Um genau zu sein, die Bananen, die Cate Archer in **No One Lives Forever 2** in ihrem Agenten-Handtäschchen trägt, um ihre Gegner abzulenken oder ausrutschen zu lassen. Auch wenn wir dabei an eine andere Art der „Ablenkung" denken.

Der überflüssigste Abklatsch

Der inzwischen insolvente Publisher Blackstar veröffentlichte mit **Crazy Designer** eine wenig amüsante Kopie von **Die Sims**, in der Sie als Innenarchitekt tätig werden können. Das Spiel glänzt durch nicht vorhandene Animationsstufen und die stumpfsinnigen Kommentare seiner Charaktere.

Der sicherste Verkaufshit

Anno 1503, lang erwartet und heiß ersehnt, überraschte in seiner Verkaufsversion mit Schönheitsfehlern und einem viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Auf die Verkaufszahlen schlug sich das natürlich nicht nieder: Innerhalb der ersten Woche verkaufte sich das Aufbaustrategiespiel über 115.000 Mal und weist damit das beste Verkaufsergebnis vor, das jemals im Oktober erzielt wurde.

Das prolligste Spiel

Jürgen Drews nennt sich so und Sie sollen es werden: In **Der König von Mallorca** betrinken Sie sich hemmungslos, fummeln der holden Weiblichkeit an Bikinis herum und finden das toll – zumindest wenn es nach den Entwicklern geht. Für uns ist dieses unselige Stück Software die Gurke des Jahres.

Die größte Ähnlichkeit mit einem Screensaver

Viele Spiele des Jahres 2002 beeindruckten durch unansehnliche 3D-Grafik, sparten an Animationsstufen oder tapezierten ihre Umgebungen mit unansehnlichen Texturen. Übertroffen wurde all das nur von **W.A.R. Soldiers**, das mit den wohl trostlosesten Levels des Jahres aufwartet und so aussieht wie der Windows-Bildschirmschoner – sie wissen schon, der mit dem Labyrinth.

Die massivste Verschiebung

Die Erwartungshaltung erreicht ungeahnte Ausmaße. Jeden Monat gibt es neue Fakten und Gerüchte über **Anno 1503**. Unter anderem, dass es angeblich pünktlich zum 15.03.2002 in den Läden steht. Am 18. März gibt Sunflowers eine Verschiebung auf April bekannt, aus dem schließlich der 25. Oktober wird.

Die dickste Verpackung

Der dritte Teil der Rollenspiel-Serie **The Elder Scrolls** wartet nicht nur mit epischer, sondern in der Special Edition auch mit verpackungstechnischer Breite auf. In Zeiten von schlichten DVD-Hüllen und 20-seitigen Anleitungsheftchen ist die **Morrowind Special Edition** ein echter Lichtblick.

PC Games 05/2002

HIGHLIGHTS

- Endlich sicht- und fühlbarer Frühling. Niemand arbeitet, die gesamte Redaktion geht skaten. Allerdings stilecht mithilfe von Gamepad oder Tastatur: Auch wenn sich die inhaltlichen Neuerungen gegenüber **Tony Hawk's Pro Skater 2** in engen Grenzen halten, zieht uns **Tony Hawk's Pro Skater 3** mit einer unerwartet dauerhaften Motivation in seinen Bann.
- Frau Jill de Jong ist das offizielle Lara-Croft-Model. Als Gewinnerin eines internationalen Ausscheidungswettkampfes, der in ganz Europa stattfand und sich über etliche Monate hinzog, darf sie nun im Rahmen von **Tomb Raider 6**-Veranstaltungen für die Fotografen posieren. Aussagen über das Spiel darf sie hingegen nicht treffen.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)	91%
2. Jedi Knight 2: Jedi Outcast (Activision)	90%
3. Virtua Tennis (Empire)	86%

PC Games 06/2002

HIGHLIGHTS

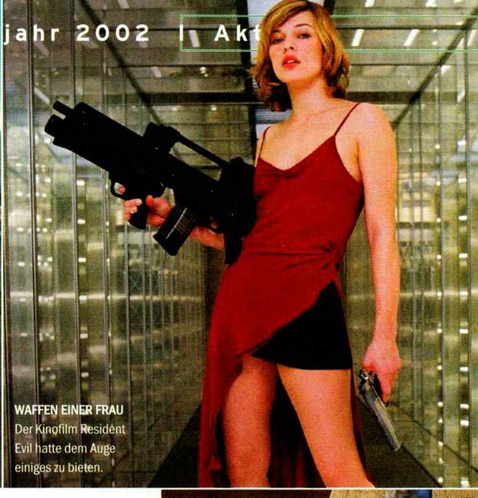
- Der Protest der Spieler gegen die drohende Indizierung von **Counter-Strike** zeigt Wirkung. Aufgrund zahlloser Zuschriften nimmt die Jugendschutzbehörde so genannte „neue Denkansätze" in die Prüfung mit auf und lädt zwei Spieler als Sachverständige ein. Diese dürfen das Spiel zwar demonstrieren, an der Diskussion selbst aber nicht teilnehmen.
- Monate vor Beginn der Fußballweltmeisterschaft haben wir Gelegenheit, die Atmosphäre der japanischen und koreanischen Stadien zu testen. Jubelnde Fans sind nämlich die einzig nennenswerte Neuerung von **FIFA WM 2002** gegenüber dem Quasi-Vorgänger **FIFA 2002**. Spielerische Veränderungen muss man hingegen mit der Lupe suchen.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Dungeon Siege (Microsoft)	88%
2. FIFA WM 2002 (Electronic Arts)	85%
3. Heroes of Might & Magic 4 (Infogrames)	81%



SCHATTENPARKER Da auf viele Features verzichtet wurde, blieb der jüngste Need-for-Speed-Spross hinter seinen Möglichkeiten zurück.



WAFFEN EINER FRAU Der Kinofilm Resident Evil hatte dem Auge einiges zu bieten.

Das am schmerzlichsten vermisste Feature

Neben dem legendären Hallenmodus in **FIFA 2002**, für dessen Nennung in der April-Ausgabe der betreffende Redakteur rituell gesteinigt wurde, fehlt auch in **Unreal Tournament 2003** so manches Feature. Von dem ehemals angekündigten Einzelspielermodus mit Teammanagement, Erfahrungspunkten und Ligasystem blieb nur eine Reihe herkömmlicher Maps übrig.

Die abgefahrenste Enttäuschung

Karriere machen, Fahrzeuge kaufen und tunen, Wetten abschließen. Schöne Dinge, die so manches Rennspiel erst fahrenswert machen und die größtenteils ihre Premiere in der **Need for Speed**-Serie feierten. Aus nicht nachvollziehbaren Gründen verzichtete Electronic Arts darauf, diese und viele weitere Features in **Hot Pursuit 2**, den jüngsten Spross der Serie, einzubauen.

Die dämlichste Spieleverfilmung

Bernd Eichingers Kinoverfilmung von **Resident Evil** legte in amerikanischen Kinos einen Traumstart hin. Was wohl weniger an den dümmlichen Dialogen und der hanebüchenen Story lag als an den hübschen Darstellerinnen Milla Jovovich, Michelle Rodriguez und Heike Makatsch.

Die dämlichste Filmeverspielung

Bruce Willis ist nicht cool. Wenigstens nicht in **Stirb langsam: Nakatomi Plaza**, dem Spiel zum gleichnamigen Kinoerfolg. Die Stimme des Actionhelden erinnert an einen 15-Jährigen im Stimmbruch, seine Waffe an eine Wasserspritzpistole. Denn die Gegner nehmen sich den Spieltitel zu Herzen: Sie gehen selbst im lärmenden Dauerfeuer und aus nächster Nähe so langsam zugrunde, dass man ein ganzes Magazin leer schießen muss.

Das albernste Schicksal

Richtig hart getroffen hat es das Entwicklungsteam von **Technomage**. Arbeitgeber Sunflowers (**Anno 1503**) entließ die Programmierer, die daraufhin unter neuem Firmennamen das Rachespiel **Gefeuert! Dein letzter Tag** entwickelten. Blackstar Interactive sollte das Spiel vertreiben, musste aber mittlerweile Insolvenz beantragen. Ob und über wen **Gefeuert!** jemals veröffentlicht werden kann, ist fraglich.



DAS LACHEN NICHT VERGANGEN Wichtige Teile des Einzelspielermodus von Unreal Tournament 2003 fielen dem Zeitdruck zum Opfer.

PC Games 07/2002

HIGHLIGHTS

- Es ist mal wieder so weit: In Los Angeles findet die weltgrößte Spielemesse E3 statt und lockt Entwickler und Fachpresse gleichermaßen. Einmal mehr werden die Journalisten von leicht bekleideten Frauen becirct, während sie von einem Termin zum nächsten hasten – über eine wahre Flut an Spitzentiteln gilt es zu berichten. Dieses Jahr stehen unter anderem **Doom 3**, **Deus Ex 2**, **Command & Conquer: Generals** und **World of Warcraft** im Rampenlicht.
- Der 16. Mai 2002 ist ein bedeutender Tag – die BPjM fällt das Urteil über eine Indizierung von **Counter-Strike**. Aufgrund des großen Öffentlichkeitsinteresses werden zum ersten Mal Vertreter der Spielergemeinschaft angehört. Und tatsächlich: Es wird nicht indiziert. Sehr zum Ärgernis der Bundesfamilienministerin Bergmann, die eine Nachprüfung ankündigt. Nach September ist Frau Bergmann jedoch nicht mehr im Bundestag vertreten.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Morrowind (Ubi Soft)	91%
2. GTA 3 (Take 2)	89%
3. Port Royal (Big Ben Interactive)	88%



PC Games 08/2002

HIGHLIGHTS

- Jubel-äum: LucasArts wird 20 Jahre! Die Erfolgsgeschichte begann 1982, als George Lucas die Lucasfilm Games ins Leben rief. Bekannt wurde die Spieleschmiede nicht nur durch die **Monkey Island**-Reihe, sondern auch durch Simulationen wie **X-Wing** und **TIE Fighter**.
- Die Orcs sind los. Die Grünlinge bevölkern mit Menschen, Nachtelfen und Untoten die Bildschirme von Spielern weltweit. Das mit Lob überhäufte **Warcraft 3** verkaufte sich in zwei Wochen weltweit über eine Million Mal und avancierte zum am schnellsten verkauften PC-Spiel.
- Das auf der E3 gezeigte **Doom 3** lässt die Diskussion um Gewalt in Spielen erneut hochkochen. Wie umstritten das Thema ist, beweist eine Umfrage unter 1.000 Besuchern unserer Internetseite, bei der 31 % der Meinung sind, dass gute Spiele auch ohne Blut auskommen, während 30 % der Befragten nicht darauf verzichten möchten.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Dungeon Siege (Microsoft)	88%
2. FIFA WM 2002 (Electronic Arts)	85%
3. Heroes of Might & Magic 4 (Infogrames)	81%

Die größte Pleitewelle

Kahlschlag in der Entwickler- und Publisher-Branche: Auch die Spiele-Industrie wurde 2002 von der Konjunktur in Deutschland nicht verschont. Besonders viel Aufsehen erregte der Moorhuhnsturzflug des Neuen-Markt-Unternehmens Phenomedia. Gänzlich von der Bildfläche verschwunden sind: Westka Interactive aus Köln (**The Y-Project**), Funatics aus Mülheim/Ruhr (**Cultures**, **Zanzarah**), Innonics aus Hannover (**Wiggles**), Trinode aus Bochum (**1914: The Great War**) und Ikarion aus Aachen (**Hattrick! Wins**). Hoffnung besteht noch bei Blackstar Interactive (**Dragonfarm**) und bei der Babelsberger Firma Terratools (**Urban Assault**). In Frankreich musste Cryo Interactive aufgeben, in Großbritannien löste Infogrames das Microprose-Studio von Geoff Crammond (**Grand Prix 4**) auf. Fishtank Interactive wurde Mitte des Jahres von Jowood aufgekauft. Inzwischen sind die Österreicher selbst ins Trudeln gekommen.



PC Games 09/2002

HIGHLIGHTS

- **Halo** war lange Zeit eines der begehrtesten PC-Spiele überhaupt – bis Microsoft das Entwicklerstudio Bungie aufkaufte und den Titel als Xbox-Zugpferd immer weiter hinauszögerte. Inzwischen wurde das Team von Gearbox mit einer Umsetzung für den PC beauftragt, die voraussichtlich im Sommer 2003 erscheinen soll.
- In Zusammenarbeit mit der US-Armee entstand **America's Army: Operations**. Das Spiel basiert auf der **Unreal**-Engine und steht zum Download bereit. Wann folgt „Eine starke Truppe – Das Spiel zur Wehrpflicht"?
- Lara Croft macht wieder von sich reden. Diesmal aber nicht alleine. In ihrem neuen Abenteuer **The Angel of Darkness** hat sie einen Begleiter: Kurtis. Gerade jetzt, da die Spiele-Amazone erwachsen zu werden beginnt.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. OFP: Resistance (Codemasters)	87%
2. Eurofighter Typhoon: Op. Icebreaker (Rage)	87%
2. Tactical Ops: Assault On Terror (Infogrames)	82%

Die längste Serie

Eigentlich schrieben Sierra und Origin mit ihren Fortsetzungen Geschichte. **Space Quest 6**, **Leisure Suit Larry 7**, **King's Quest 8** oder **Ultima 9** – nur wenige Serien bringen es auf derart viele Fortführungen oder Add-ons. Die Sims aber dürften das locker schaffen. Nachdem dieses Jahr zwei weitere Add-ons erschienen, wurde das Kultspiel innerhalb von zwei Jahren insgesamt fünf Mal erweitert.

Die krasseste Engine

Schön, erhaben, bedrohlich: Die Grafik von **Aquanox 2** gehört zum Ästhetischsten, was zurzeit auf einem Monitor zu bewundern ist. Metall- und Spiegeleffekte zieren die Außenhaut der Unterwasser-Boote, die Vegetation auf dem Meeresgrund ist üppig. Verantwortlich für die Pracht ist Massives komplett überarbeitete Krass-Engine, die auch Grundlage des in Entwicklung befindlichen **Spellforce** ist und zukünftig auch für weitere Spiele eingesetzt werden soll.

Das vermischteste Spielprinzip

Mit Knarren auf Gangster schießen und mit Autos durch eine realistisch simulierte 3D-Stadt brausen – das konnte man in einem Computerspiel noch nie. Bis **GTA 3** erschien und gleich darauf der direkte Konkurrent **Mafia**. Beide Spiele schrammten im PC-Games-Test haarscharf an der 90-Prozent-Hürde vorbei: **GTA 3**

wegen der frustigen Speicherfunktion, **Mafia** wegen der KI, die diesen Namen kaum verdient.

Das wuseligste Spiel

Der diesjährige Wusel-Award geht an **Cultures 2**. Die Met schlürfenden Wikinger sind so knuffig animiert, dass man sie gerne persönlich kennen lernen würde. Dank individueller Namen geht das sogar und lässt sie jedem Aufbau-Strategen ans Herz wachsen. Der Quasi-Nachfolger heißt übrigens **Reise nach Nordland**.

Die unverständlichste Sprachausgabe

Die Einheiten in **Age of Mythology** besitzen eine eigenwillige Phonetik. Wenn Sie die Sprachaus-



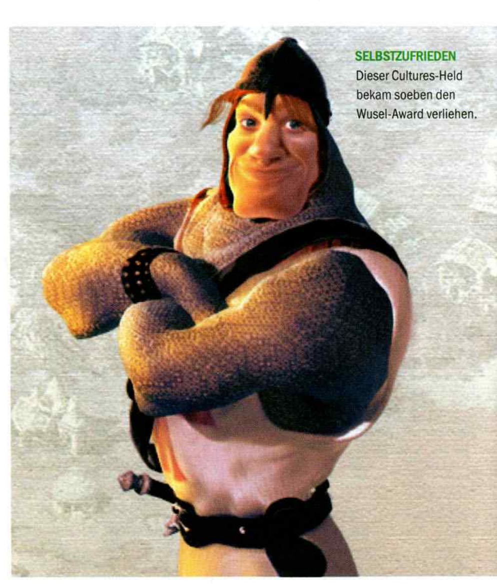
PC Games 10/2002

HIGHLIGHTS

- 48 Stunden mit **Unreal Tournament 2003**: Christian Müller verputzt das versammelte Infogrames-Team zum Frühstück und die Leser erfahren exklusiv erste Fakten über Technik, Waffen und Maps. Außerdem: ein Mega-Videoreport mit 23 Minuten **UT 2003** pur.
- **Mafia** überrascht mit einer filmreifen Story und cineastischer Präsentation. Davon sind so viele Actionspieler begeistert, dass es jetzt noch vor **UT 2003** zum Spiel des Jahres gekürt wurde.
- Happy Birthday, PC Games: Der umfassende Rückblick auf zehn Jahre Spiele- und Heft-Historie erinnert an Highlights und Missgeschicke, beispielsweise Rossis etwas misslungene Zukunftsprognose in der Ausgabe 10/97.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Mafia (Take 2 Interactive)	89%
2. Das Ding (Vivendi Universal)	83%
3. Medieval: Total War (Activision)	80%



SELBSTZUFRIEDEN Dieser Cultures-Held bekam soeben den Wusel-Award verliehen.

gabe verstehen, dann sind Sie vermutlich Sprachwissenschaftler mit Schwerpunkt Griechisch, Ägyptisch und Isländisch. Denn die Entwickler haben sich an der Original-Sprache der drei Völker – Griechen, Ägypter und Wikinger – orientiert.

Das klassischste Adventure

... ist ausgestorben. Fast! Zwei traditionelle Genre-Vertreter tröpfelten dieses Jahr auf den Markt: **Syberia** und **Runaway**. Das Erste muss man nicht, das Letzte sollte man haben: **Runaway** verbindet klassische Tugenden (Maussteuerung, 2D-Grafik) mit einem verflixt stimmungsvollen Comic-Look und erfrischenden Zwerchfell-Attacken.



PC Games 11/2002

HIGHLIGHTS

- Der neue E-Sports-Shooter **UT 2003** ist da und wird erwartungsgemäß Spiel des Monats. Ärgerlich: Der coole Singleplayer-Modus wurde um einige Optionen gekürzt: Das Team-Management ging flöten.
- Titelstory **Anno 1503**: Auf acht Seiten werden sämtliche angekündigten Features haarklein aufgelistet und bewertet. **Anno** ist ganz klar das meisterwartete Spiel 2002.
- In einer ausführlichen Vorschau wird **Splinter Cell** unter die Lupe genommen. Schade nur, dass kurz danach der Erscheinungstermin bis Januar 2003 verlegt wurde, wir sind nämlich beeindruckt. Das Spiel rund um Sam Fisher wartet mit interessanten Gadgets und starker Grafik auf und könnte zum Spitzentitel werden.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Unreal Tournament 2003 (Infogrames)	92%
2. Morrowind (dt.) (Ubi Soft)	91%
3. Madden NFL 2003 (Electronic Arts)	90%

Das nicht indizierte Spiel

Am 16. Mai entscheidet die BPjS unter Vorsitz von Elke Monssen-Engberding, das umstrittene **Counter-Strike** nicht in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Den vor allem in Hinblick auf den Amoklauf in Erfurt überraschenden Beschluss begründet die BPjS, indem sie hervorhebt: „In dem Spiel werden in erheblichem Umfang strategische Vorgehensweisen angeboten, als auch die Möglichkeit, in der Spielergemeinschaft zu kommunizieren."

Die schlechteste Sprachausgabe

Spiele-Synchronisationen sind seit jeher ein beliebter Streitpunkt. Schlecht übersetzte Texte, unmotivierte Sprecher ... es gibt viele Gründe, warum deutsche Fassungen bei den Kunden scheitern. Wie man es nicht machen sollte, zeigt dieses Jahr **Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt**, in dem Ihr Charakter immer wieder das gleiche lustlos intonierte Sprachsample zum Besten gibt und Ihre Gehörgänge malträtiert.

Unerotischstes Spiel

Erotica Island trägt die Erotik zwar im Titel, gibt sich aber redlich Mühe, inhaltlich durch geschmacklose Entgleisungen zu glänzen. Als Möchtegern-Playboy grapschen Sie an Frauen herum oder blasen bereits benutzte Kondome auf. Das hat nun wahrlich nichts mit Erotik zu tun.

Die brillanteste Rendersequenz

Kollektives Augenreiben beim **Warcraft 3**-Spielen: Die Zwischensequenzen sind so grandios gerendert und mit einem so bombastischen Sound versehen, dass echtes

Kino-Flair aufkommt. Besitzer der **Collector's Edition** dürfen die Filmsequenzen auf der beigelegten DVD im 16:9-Format digital verfeinert genießen.

Der überflüssigste Singleplayer-Modus

Tausende Spieler sind begeistert vom grandiosen Multiplayer-Modus in **Battlefield 1942**. Umso weniger wird der Singleplayer-Part gespielt. Auf hirnlose Bots zu schießen, die ziellos auf einer riesigen Karte herumirren, dafür kann sich niemand begeistern. Herzlichen Glückwunsch, **Battlefield 1942**, zum Prädikat „Der überflüssigste Singleplayer-Modus"!



PC Games 12/2002

HIGHLIGHTS

- Georg Valtin, Daniel Kreiss und Jochen Gebauer sind der Liebe, dem Leben und dem Studium gefolgt. An den Schreibtischen nehmen die drei Neuen Platz: Dirk Gooding, David Bergmann und Justin Stolzenberg.
- Fünf Megatests in einer Ausgabe: **Age of Mythology**, **No One Lives Forever 2**, **FIFA Football 2003**, **Need for Speed: Hot Pursuit 2** und **Anno 1503** machen die PC Games 12/02 zur vorgezogenen Weihnachtsausgabe.
- In einer Vorschau werden die heiß erwarteten **Anstoß**- und **Fußballmanager**-Fortsetzungen verglichen. In den aktuellen Amazon.de-Vorbestellungs-Top-10 führt das etwas unkompliziertere **Anstoß 4** vor dem **Fußballmanager 2003** – das Ergebnis des Duells lesen Sie in dieser Ausgabe.

DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Age of Mythology (Microsoft)	92%
2. No One Lives Forever 2 (dt.) (Vivendi)	90%
3. FIFA Football 2003 (Electronic Arts)	90%



RENDERWAHNSINN
Die Zwischensequenzen bei Warcraft 3 sind derart fantastisch, dass sie Blizzard auf eine eigene Film-DVD gepresst hat.





Zu Gast bei Legend

Nur wenige Spiele sind es wert, für einen Tag in die USA zu fliegen und bei der Präsentation dabei zu sein. Unreal 2: The Awakening gehört definitiv dazu!

Die Kleinstadt Chantilly im US-Bundesstaat Virginia wäre ein völlig unscheinbarer Ort, wenn da nicht die Nähe zum Flughafen Washington Dulles wäre. Im Minutentakt donnern hier die Flugzeuge über den Himmel und es kommt einem fast so vor, als könne man mit ausgestreckten Armen die Tragflächen der Flieger berühren. Wer sich an den Fluglärm gewöhnt hat, wird nur noch wenig Aufregendes entdecken. Gut 25 Meilen entfernt von Washington DC reiht sich in Chantilly ein Hotel an das nächste, die in der Regel Geschäftsleute oder Touristen während ihres Aufenthaltes in der amerikanischen Hauptstadt beherbergen. Am Abend des 6. November 2002 war auch ein Dutzend Journalisten aus Europa unter den Gästen – und sie kamen aus einem ganz besonderen Grund: Legend Entertainment hatte ins Holiday-Inn-Hotel geladen und zeigte zum ersten Mal eine komplett spielbare Version von **Unreal 2: The Awakening**. PC Games war als einziges Magazin aus Deutschland mit dabei.

Im 300 Quadratmeter großen Konferenzsaal des Holiday Inn flimmert auf 30 Bildschirmen eine Technologie-Demo von **Unreal 2**, während ungeduldige Journalisten zum ersten Mal auf sichtlich angespannte Entwickler treffen. Bob Bates, Studio-Chef bei Legend Entertainment, trägt einen seiner typischen Strickpullover und nippt an einer Diät-Cola. Dem schüchternen Leveldesigner Scott Dalton steht die Nervosität ins Gesicht geschrieben; sein Blick schweift unruhig durch den Raum, während Produzent Glen Dahlgren mit den PR-Managern von Infogrames noch mal über den Event spricht. Was ist mit den Journalisten, fehlt da noch jemand? Ist auch die richtige **Unreal 2**-Version auf den Rechnern? Sind alle PCs in Ordnung? Ganz anders Cliff Bleszinski von Epic Games: Mit orange gefärbten Haaren sitzt der Chef-Designer (Spitzname CliffyB) von **Unreal** und **UT 2003** lässig auf einem Stuhl. Nur einer fehlt: Mike Verdu, einer der Gründer von Legend. Verdu war bis vor kurzem noch Produzent von **Unreal 2**, hat kürzlich den Job gewechselt und arbeitet nun für Electronic Arts an einem Strategiespiel. Die gesamte Verantwortung liegt seitdem bei Dahlgren und er ist auch der Erste, der am 7. November 2002 um kurz nach 12 Uhr das Wort ergreift: „Willkommen bei der Präsentation von **Unreal 2: The Awakening**!"

> Im Konferenzsaal herrscht der **Ausnahmezustand**

30 Minuten später interessiert hier niemanden mehr, was die Entwickler zu erzählen haben. Während Dahlgren und Dalton an einem PC sitzen und abwechselnd Spielszenen kommentieren, die per Beamer auf eine große Leinwand geworfen werden, herrscht der Ausnahmezustand: Jeder hier im Raum will sich einen Platz sichern, nicht zuschauen müssen, selber spielen. Wir haben Glück und können sofort loslegen. Eben noch schnell die Tastaturbelegung umkonfigurieren, dann geht's los: Die düstere Einleitung erinnert an den Film **Alien 2** ... ob die BPjM mit den Gewaltszenen einverstanden ist? Schnitt: Eine Raumfähre fliegt über den Monitor, landet in der



MATERIALSCHLACHT Chip-Hersteller Intel stellte für den Event 30 High-End-PCs zur Verfügung. Entsprechend lange dauerte es, bis alle PCs wieder in Transport-Kisten verpackt waren.

ES IST ANGERICHTET Bei einem Abendessen hatten die Journalisten die Möglichkeit, noch einmal mit den Unreal-2-Entwicklern zu plaudern.

HIN UND WEG Knapp 30 Journalisten aus aller Welt waren angereist, um bei der Präsentation von Unreal 2 dabei zu sein. Gespielt wurde den ganzen Tag.

TALKRUNDE Bei einem lockeren Gespräch erklärte Cliff Bleszinski (unten rechts, rote Haare), wie sich die Zusammenarbeit zwischen Legend und Epic gestaltete.

Nähe einer Basis. Aus der Fähre klettert die Hauptfigur von **Unreal 2**: John Dalton, Ex-Marine und jetzt Marshal der Terran Confederate Authority. Endlich werden Tastatur und Maus freigegeben, anschließend spazieren wir durch eine hübsche Raumbasis, staunen über hochauflösende Texturen (obwohl zusätzliche Detail-Texturen angeblich noch nicht eingebaut wurden) und betrachten die detaillierten Modelle der Marines von allen Seiten. Nach einem Smalltalk mit dem Marines-Kommandanten Hawkins fragt uns Drill Instructor Raphael, ob er uns die Steuerung, die Unter-

> Unreal 2: The Awakening scheint tatsächlich ein **grandioser Ego-Shooter** zu werden.

schiede zwischen den Waffensystemen und deren korrekte Bedienung beibringen soll. Das wollen wir uns natürlich nicht entgehen lassen, auch wenn wir so was schon zigmal in anderen Shootern durchexerziert haben. Mitten in einem Test-Duell mit Drill Instructor Raphael klopft uns jemand auf die Schulter: „Hallo, ich bin aus Neugier einfach mal vorbeigekommen." Matthias Worch steht hinter uns – Senior Leveldesigner und gebürtiger Essener. „Mit diesem Level hab ich mir übrigens ziemlich viel Mühe gegeben", sagt Worch, während er auf den Monitor zeigt. „Hoffentlich gefällt's dir." Das tut es tatsächlich, und auch ein weiterer Level des Deutschen hat es uns angetan: die Atlantis. Das Raumschiff ist die fliegende Heimat des Protagonisten von **Unreal 2: The Awakening**. Im Grunde wenig mehr als ein restaurierungsbedürftiger Haufen Schrott, wird hier der Großteil der Story erzählt. Wie viel Arbeit in diesem Level steckt, merken wir erst, nachdem wir gut 20 Minuten durch das kleine Schiff gewandert sind und dabei immer wieder neue Sachen entdeckt haben. „Die Atlantis war ursprünglich nicht so detailliert geplant", lässt uns Matthias wissen. „Als ich dem Rest des Teams meine Idee von diesem Raumschiff als Ruheraum und Mittelpunkt der Story erzählte, waren die meisten wenig begeistert. Aber ich wollte einfach echtes **Wing Commander**-Feeling reproduzieren: Zwischen den Missionen mit anderen Charakteren reden, Entscheidungen treffen und einfach ein wenig von der Action relaxen. Scheinbar ist mein Konzept voll aufgegangen, sonst wärst du ja nicht so lange durch die Atlantis spaziert." Worch lacht, und er hat allen Grund dazu. **Unreal 2** scheint tatsächlich ein grandioser Ego-Shooter zu werden.

Irgendwann im Laufe des Tages werden Snacks serviert, doch kaum einer nimmt davon Notiz. Wer es dennoch wagt, sich von seinem Platz zu erheben und ein Sandwich oder eine Cola zu holen, wird hart bestraft. So wie wir. Ein kauziger kleiner Mann mit Brille, wüstem Haar und 10 cm langem Ziegenbart, der ein bisschen wie Catweazle aus der Wäsche schaut und sich auch so bewegt, hat sich auf unserem Platz niedergelassen. Er spielt **Unreal 2**. Auf den Platzdiebstahl hingewiesen, antwortet er nur „Oh, I'm sorry" ... und

AUSGEKNOCKT Der Minenarbeiter wurde von dem Skaarj eiskalt von hinten erledigt.

BLECHKAMERAD Die Marines besitzen je nach Aufgabe unterschiedliche Rüstungen.

LUFTANGRIFF Ein Skaarj versucht uns mit einem gewaltigen Hechtsprung zu überwältigen.

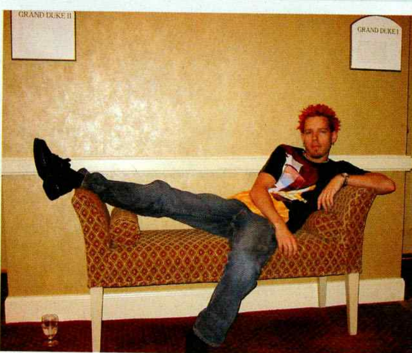
KNALLEFFEKT In diesem Bild kommt das Partikeleffekt-System von Unreal 2 besonders gut zur Geltung.

macht seelenruhig weiter. Wir schauen zu Matthias, aber der zuckt mit den Schultern und winkt uns rüber. „Ich kann euch die wichtigsten Sachen auch noch nach dem Abendessen auf meinem neuen Dell-Laptop zeigen. **Unreal 2** läuft da problemlos." Na, ein Glück.

Beim anschließenden Abendessen mit den Legend-Leuten herrscht Feier-Stimmung. Zusammen mit Matthias Worch, Scott Dalton und vier weiteren Legend-Mitarbeitern sitzen wir an einem Tisch; es wird gescherzt und gelacht und zwischen Lachshäppchen und Spaghetti über Gott und die Welt geredet. Ted Warlock (Animateur), der links von uns sitzt, erzählt eine Anekdote nach der anderen. Beispielsweise über die Nürnberger Familie, bei der er im Rahmen eines Austausch-Programms für Schüler zu Gast war und die den Winter über kaum heizten, sondern lieber mit dicken Pullis und Socken ins Bett gingen. Irgendwann gegen 21:00 Uhr Ortszeit löst sich die fröhliche Runde nach und nach auf. Auf dem Weg zu unserem Hotelzimmer treffen wir Dahlgren ein letztes Mal. Ob uns **Unreal 2** gefallen hat, und wenn ja, was genau? „Alles, einfach alles." lautet unsere Antwort.

Interview mit Cliff Bleszinski von Epic Games

Cliff Bleszinski dürfte allen Unreal-Fans durch seine Arbeit an Unreal und UT 2003 ein Begriff sein. Der extrovertierte Star-Designer hat zudem immer was zu erzählen – wie unser Interview beweist.



DUKE-NUKEM-FAN Cliff Bleszinski von Epic Games ist erklärter Duke-Fan.

PC Games: Wie viel Einfluss hattest du oder jemand anderes von Epic auf die Entwicklung von **Unreal 2: The Awakening**?

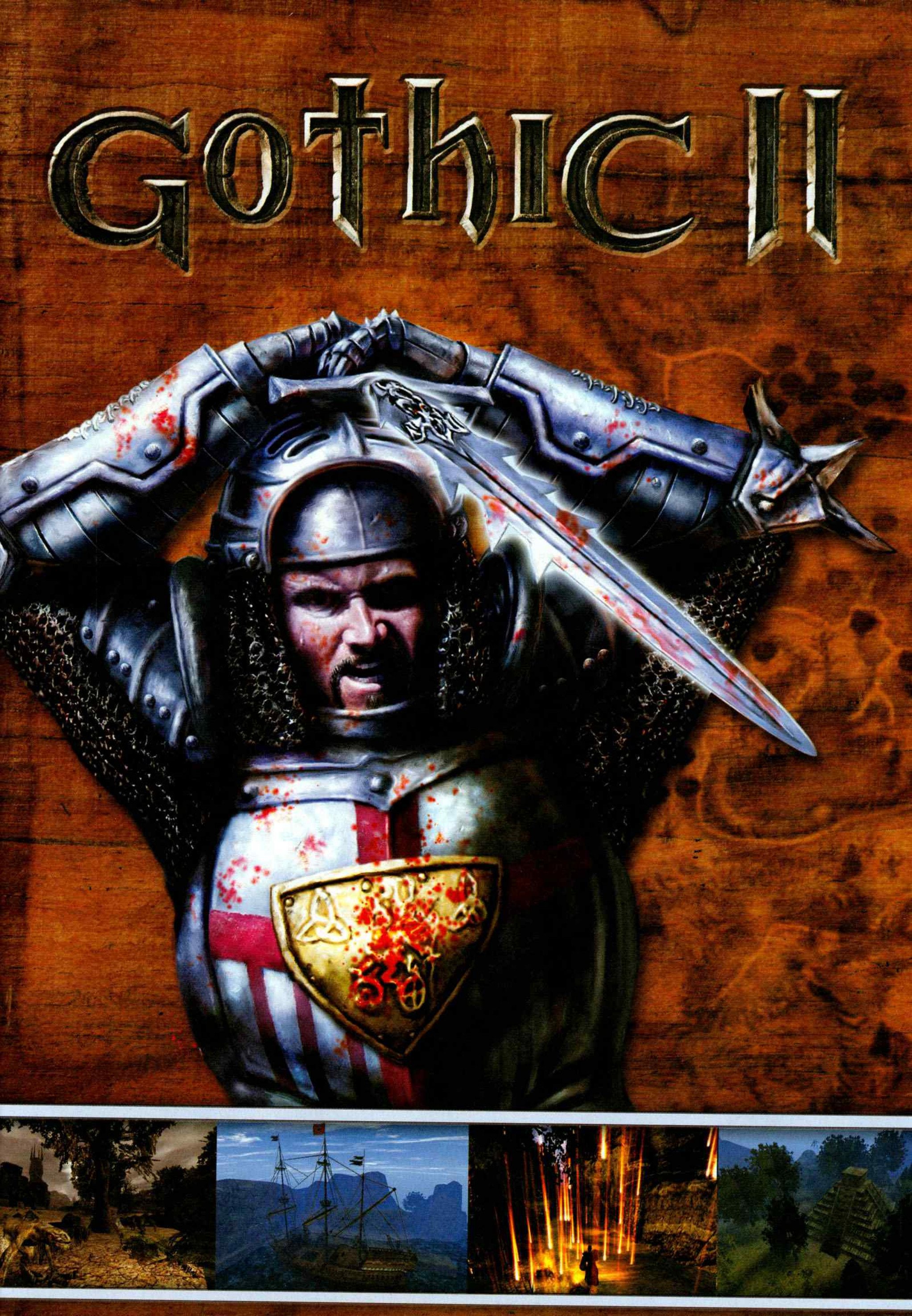
Bleszinski: „Legend Entertainment hatte von Anfang an völlige Freiheit, schließlich produzieren sie und nicht Epic das Spiel. Viel mehr als Tipps und Anregungen gab es von unserer Seite also nicht, Glen Dahlgren und der Rest von Legend sind ja keine Anfänger. Die wissen ganz genau, wie man gute Spiele macht und eine interessante Geschichte erzählt."

PC Games: Gab es denn während der Entwicklungsphase keine Meinungsverschiedenheiten zwischen Epic Games und Legend Entertainment?

Bleszinski: „Sicher. Allerdings weniger zwischen den beiden Firmen, sondern zwischen traditionellen Shooter-Fans und jenen, die neben der Action auch eine spannende Geschichte erzählt bekommen möchten. Ein gutes Beispiel dafür ist die Entscheidung gegen einen namenlosen Protagonisten. Der Held in **Unreal 2** heißt John Dalton, hat eine Stimme und eine bewegte Vergangenheit. Der Spieler wird sich dadurch viel besser mit John identifizieren, seine Probleme verstehen. Als ich einigen Leuten bei Epic zum ersten Mal von dieser Idee erzählte, erntete ich Kommentare wie: „Oh Gott, ihr wollt Duke Nukem kopieren?" Und ich sagte nur: „Hey ... es gibt auch noch andere Charaktere als Duke Nukem, die sich für einen Ego-Shooter eignen."

PC Games: Was unterscheidet deiner Ansicht nach **Unreal 2** von anderen Ego-Shootern?

Bleszinski: „Nach **Half-Life** reicht es einfach nicht mehr, ein Actionspiel nach Schema F zu machen. Monster plätten, Schalter drücken und die Welt retten macht vielleicht kurzzeitig Spaß, aber auf Dauer wird's langweilig. In **Unreal 2** versuchen wir, das typische Shooter-Design mit neuen Elementen und glaubwürdigen Charakteren aufzuwerten. John Dalton ist nämlich nicht allein da draußen – es gibt eine Menge anderer Personen mit unterschiedlichen Motiven, mit denen der Spieler im Laufe der Story konfrontiert wird. Aber ihr werdet es ja bald selbst erleben."


Gothic II



Vietcong

Im Vietnamkrieg ist für Helden und Rambo-Typen kein Platz. Wer hier überleben will, muss vor allem eines sein: vorsichtig. Das Entwicklerstudio Pterodon versucht im Taktik-Shooter **Vietcong**, diese spannungsgeladene und bedrohliche Situation auf dem Monitor zu erzeugen. Dabei verlassen sich die Tschechen neben einer gelungenen 3D-Sound-Unterstützung vor allem auf ihre leistungsfähige Grafik-Engine. Die zeichnet spielend dichte Urwälder, aber auch weite Landstriche mit Reisfeldern und kleinen Dörfern. Neben der dichten Vegetation schauen vor allem die Spielermodelle mit ihren gelungenen Gesichtsanimationen sehr gut aus.

Entwickler .... Pterodon
Anbieter .... Take 2
Termin .... 1. Quartal 2003

VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER

SPORT

CHILL OUT In der Ego-Perspektive genießen Sie freie Rundumsicht – inklusive solch idyllischer Sonnenuntergänge.

VIDEO

Spellforce

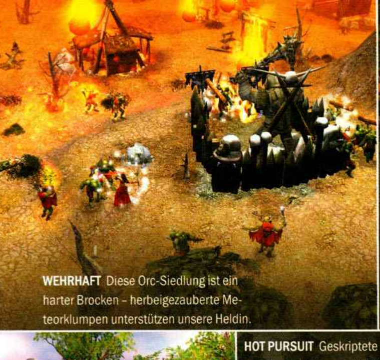
Volker Wertich kann auch anders: Nach Siedler 1 und 3 folgt ein **prachtvoller Crossover aus Warcraft 3 und Dungeon Siege.** Und die Engine? Die ist von Aquanox 2. Wirklich!

Das uns umgebende Wäldchen ist von grimm'scher Qualität: Da würde man sich nicht wundern, wenn wir unterwegs ein Knusperhäuschen entdecken oder Rotkäppchen hinter der nächsten Tanne beim Rotwein-Bechern ertappen würden. Doch die Idylle endet jäh, als hinter uns ein ohrenbetäubender Lärm aufbrandet. Sekunden später donnert ein Rudel Wildschweine an uns vorbei, verfolgt von knurrenden Wölfen – Showtime im Märchenwald. Volker Wertich nickt zufrieden. Ein halbes Jahr lang schwieg er eisern, hat sich mit seinen Mitarbeitern in seinem Büro in Ingelheim (bei Mainz) verbarrikadiert; das letzte **Spellforce**-Lebenszeichen stammt vom Mai, wo der Genre-Mix auf dem Jowood-E3-Stand in Los Angeles als Weltneuheit vorgestellt wurde. Weltneu an **Spellforce** ist in erster Linie das Spielprinzip, das aus mehreren Bestsellern zusammengeborgt wurde: Von **Dungeon Siege** die Echtzeit-Gefechte in kleinen Gruppen. Von **Warcraft** die Aufbau- und Echtzeit-Komponente. Von Shinys ewigem Geheimtipp **Sacrifice** das Kreaturen-Erschaffen an Monumenten. Von **Heroes of Might & Magic** das Helden-System. Und von Massive in Mannheim die Krass-Engine, die man dort zwar in erster Linie fürs hauseigene **Aquanox 2** (Test auf Seite 98) entwickelt hat, die aber ganz offensichtlich mehr kann als nur Wasserblasen und Seetang berechnen. Für Phenomic-Chef Wertich ist die Krass-Engine optimal – „extrem flexibel" und „hoch performant". Auf Deutsch: Das Ding kann riesige Landschaften und jede Menge Figuren darstellen, quer durch alle Auflösungen und Detailstufen. Da bleiben sogar genügend Leistungspölsterchen, um Echtzeit-Schatten darzustellen, die durchs Laub schimmern. Oder Tag-und-Nacht-Wechsel.

Anders als in **Warcraft 3** oder **Age of Mythology** begleiten Sie Ihre Hauptfigur von Anfang bis Ende durch eine Welten-Wiedervereinigungs-Story, indem Sie Fähigkeiten steigern, Gegenstände einsammeln und Aufgaben erledigen. So richtig Sinn macht so ein System natürlich nur in so genannten persistenten Welten, die derzeit bei Spielern und Entwicklern schwer angesagt sind – denken Sie nur an **GTA 3, Mafia, Mor-**

IM KREIS GEDREHT Die 360°-Rundumsicht offenbart die Fluchtmöglichkeiten vor den angreifenden Orcs.




WEHRHAFT Diese Orc-Siedlung ist ein harter Brocken – herbeigezauberte Meteorklumpen unterstützen unsere Heldin.


LICHT AN! Der Helligkeits-Zauber beleuchtet die Umgebung, was unseren Einheiten Sichtweiten-Vorteile bei Nacht verschafft. Im Hintergrund warten die Elfen-Schützen.


WILLKOMMEN IM CLUB An Monumenten wie diesem beschwört der Avatar begleitende Helden und Kampf-Einheiten.


HOT PURSUIT Geskriptete Ereignisse wie diese „Keiler-vs.-Wolf-Verfolgungsjagd" überraschen den Spieler.

rowind oder **Gothic 2**. Man erledigt hier ein Questchen, schwätzt dort mit einem alten Bekannten (der vor 20 Spielstunden in die Story eingeführt wurde) oder schaut sich einfach die Gegend an – alles in ein und derselben Umgebung. Auch das **Spellforce**-Land ist so eine persistente Welt; die Regionen – vom besagten Märchenwald über Sümpfe und Gebirge bis hin zu Vulkanwelten – sind durch Portale miteinander verbunden. Zur Vermeidung unnötiger Fußmärsche darf man, einen Teleportations-Zauberspruch vorausgesetzt, von einer Region zur anderen warpen. Cut-Scenes und Dialoge laufen **Warcraft 3**-gleich mitten in der Spielwelt ab.

Den Avatar lotst man klickend durch die Gegend – am besten aus der Iso-Perspektive, der Übersicht wegen. Weil das **Diablo**-ähnliche Goblin-Tot-klicken allein keinen Spaß macht, kann sich unser Held an Monumenten bis zu fünf männliche oder weibliche Helden herbeimaterialisieren, die ihn fortan begleiten und verteidigen. Für erledigte Drachen oder Medusen gibt's dann Erfahrungspunkte, Runen und neue Zaubersprüche; das beim Zaubern verbrauchte Mana regeneriert sich automatisch. Kampf-, Verteidigungs-, Nah- und Fernkampfwerte steigen analog zur Erfahrung und profitieren von Waffen, Artefakten und Rüstung mit fördernden Attributen. Wie immer gilt: Nur wer sich frühzeitig auf eine der sechs Magie-Arten (Helle-, Schwarze-, Elementarmagie usw.) spezialisiert, bringt es zur Meisterschaft.

> Der Avatar bleibt nicht lange Single: **Mit fünf Helden zieht er in die Schlacht.**

Wenn Sie Helms-Klamm-ähnliche Schlachten durchstehen wollen, reichen Courage und ein paar Feuerbälle natürlich nicht aus. Dann sollten Sie zunächst ein Basiscamp einrichten, für das Ihre Arbeiter (die genauso wie Helden und Kampfeinheiten an Monumenten beschwört werden) Holz, Erze und Steine herbeischleppen. Im weiteren Verlauf entstehen sogar Tempel- und Ver-





DER BAUSTIL deutet auf die Rasse hin – Fachwerkhäuser stammen in der Regel von Menschen.

Eleganter kämpfen

Wie behält man im Eifer des Gefechts den Überblick? Für **Spellforce** wurde eine neue Steuerungsmechanik entwickelt.

Mit einer Taste wechseln Sie bequem von der übersichtlichen Iso- in die 3rd- oder 1st-Person-Ansicht – jederzeit, auch während eines Kampfes. Aus den Augen des Helden wirken Gefechte natürlich gleich noch mal so dramatisch. Die Steuerung stellt bisherige Maßstäbe auf den Kopf: Anders als üblich, bestimmt man nicht zuerst den Zauberspruch und wendet ihn dann auf den Gegner an. Stattdessen bestimmen Sie, welchen Gegner Ihre Truppen angreifen sollen, und wählen dann aus den angebotenen Zaubersprüchen den passenden aus. So lässt sich auch ein Angriff mit Dutzenden von Einheiten sehr effektiv sowie zeit- und klicksparend handhaben – noch dazu, weil Heilsprüche automatisch ausgeführt werden.



teidigungsanlagen – vorausgesetzt, man hat die entsprechenden Baupläne, die man erlegten Gegnern abknöpft. Weil Menschen gute Schmiede, aber lausige Bergwerker sind, gibt es in **Spellforce** gleich sechs verschiedene Rassen, die Sie anheuern: Zwerge, Orcs, Trolle, Dunkelelfen, Elfen und eben Menschen. Nicht jede Rasse verträgt sich mit jeder anderen – seien Sie also vorsichtig, wenn Sie Wichte und Elfen gleichzeitig beschäftigen, sonst gibt's schnell Raufereien. Die Zahl der Gebäude variiert zwischen 15 bei den tumben Trollen und 25 bei den geschickten Menschen – angesichts solcher Werte wird klar, dass **Spellforce** in der Tat nicht nur Echtzeit- und Action-Rollenspiel, sondern auch Aufbau-Strategiespiel sein will. Und das nicht nur offline, auch wenn Wertich mit seinen Multiplayer-Plänen nicht so richtig rausrücken will: Eine Online-Welt à la Battle.net mit Ranglisten und Turnieren? „Warum nicht ..." Oder doch lieber ein richtiges Massive-Multiplayer-Strategiespiel? „Denkbar." Priorität hat jedoch der Einzelspielermodus.

Spellforce ist eines dieser Spiele, bei denen man dem Vorführer am liebsten die Maus aus der Hand reißen möchte und selbst Goblins verkloppen möchte, so toll sieht die Grafik aus, so einfach erscheint die Steuerung. Bei allen positiven Vorzeichen bleiben zwei Fragezeichen: Erstens, ob die spielerische Vielfalt nicht zu viel des Guten ist – aus den Ideen, die in **Spellforce** stecken, machen andere Teams drei Spiele. Und zweitens: Ist der Juli 2003 ernst gemeint, verbleibt gerade mal ein halbes Jahr – und das ist angesichts der ehrgeizigen Ziele ein sehr knapper Zeitraum. Wertich ist zwar Workaholic, aber auch Perfektionist und wird kein unfertiges Spiel abliefern – schon den Auftrag für **Die Siedler 4** hat er abgelehnt, weil Blue Byte das Spiel bis Weihnachten 2000 durchdrücken wollte. Tatsächlich war das Anfang 2001 erschienene Spiel dann alles andere als fehlerfrei. **Spellforce** soll rund werden und es den Blizzards zeigen – made in Ingelheim/Rhein, made for Weltmarkt. Zumindest einen Punkt kann er auf seiner Check-Liste schon jetzt abhaken: Die Wildschwein-Stampede funktioniert einwandfrei. PETRA MAUERÖDER

DIE AXT IM WALDE Unsere Arbeiter schleppen Baustämme ins Sägewerk. Rechts oben: ein Monument.





Phenomic? Nie gehört!

Sauerkirschen, Rotwein, PC-Spiele: **Spellforce** entsteht in Ingelheim am Rhein.

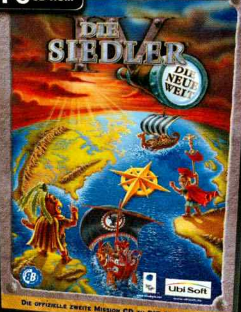
Spellforce ist das erste Spiel des 30-köpfigen Phenomic-Teams. Den Chef kennt man: Vor ziemlich genau zehn Jahren hat Volker Wertich die Holz fällenden und Getreide ernten den **Siedler** erfunden und damit den „Wuselfaktor" als Benchmark für Aufbau-Strategiespiele mit herumwuselnden Figuren etabliert. Nach einer mehrjährigen Auszeit engagierte ihn Blue Byte 1997 für die dritte **Siedler**-Folge. Dann hatte es sich ausgesiedelt – an den Folgen 2, 4 und 5 (derzeit in der Mache) war und ist Wertich nicht beteiligt. Stattdessen tüftelt er seit zwei Jahren an **Spellforce**.

ERSTEINDRUCK

*Nach dem mehrstündigen Reinschnuppern bin ich noch neugieriger, wie man so viele Genre-Einflüsse letzten Endes vernünftig in einem einzigen Spiel unterbringt. Falls Phenomic wie schon Blizzard rechtzeitig die Feature-Bremse zieht, entsteht hier ein Spiel von **Warcraft 3**-Dimensionen. Vormerken!* PETRA MAUERÖDER

Entwickler.......................... Phenomic
Anbieter............................... Jowood
Termin................................ Juli 2003

Verewigen Sie sich in der Neuen Welt!



Schließen Sie sich den Römern, Mayas, Wikingern oder Trojanern an und bewältigen Sie strategisch mit Ihrem Volk gefährliche Herausforderungen auf einer spannenden Abenteuerfahrt über die Weltmeere. Durchstreifen Sie die verschiedensten Szenarien in noch nie da gewesener Grafik und überwinden Sie ungeahnte Hindernisse zur Macht über die Neue Welt.

- 4 neue Kampagnen mit jeweils 5 spannenden Missionen.
- Reale Mythen und Legenden, die sich nahtlos in die Siedler-Realität einfügen.
- 25 brandneue Maps in einem atemberaubenden Look.
- Zufallskartengenerator und voll spielbares Trojaner-Volk.

Und das alles in exzellenter Qualität zu einem einzigartigen Preis.

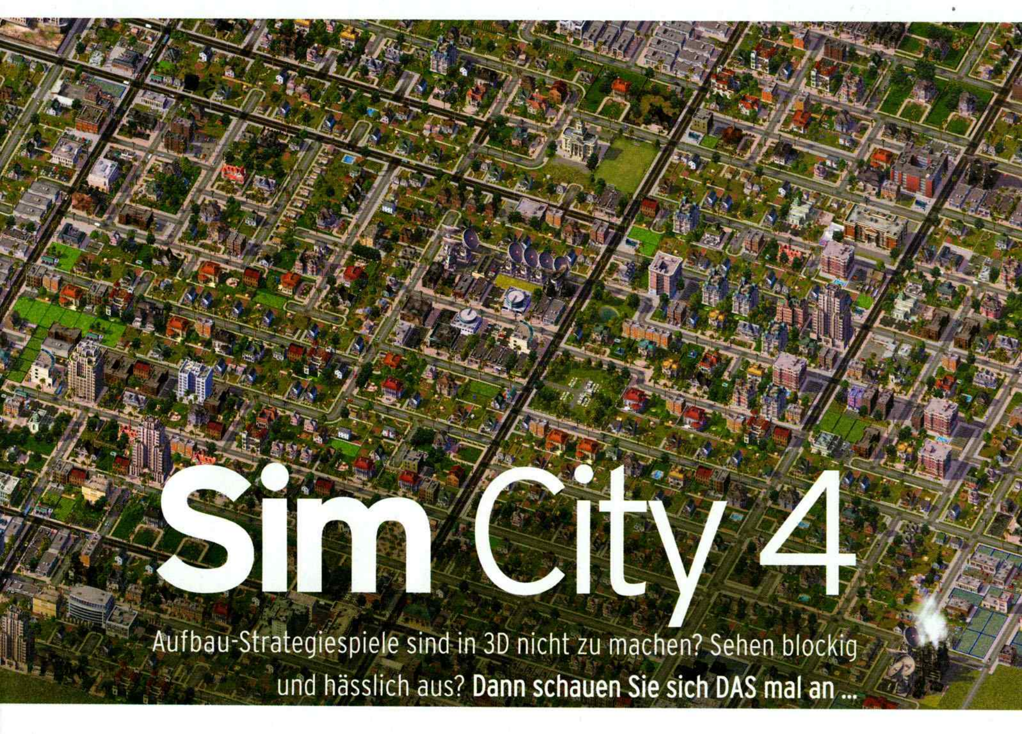
Benötigt:
Originalversion von „Die Siedler IV"



www.bluebyte.net



www.ubisoft.de



Sim City 4

Aufbau-Strategiespiele sind in 3D nicht zu machen? Sehen blockig und hässlich aus? Dann schauen Sie sich DAS mal an ...

Es gibt Dinge, die haben sich bewährt und sind daher seit über einem Jahrzehnt nahezu unverändert: Nehmen Sie das PC-Games-Logo. Die Zusammensetzung eines Big Macs. Oder eben die Zonen von **Sim City** – denn die sind mit dem Ur-**Sim City** immer noch völlig identisch: Wohnungen, Gewerbegebiete, Industrie. Was sich hingegen brachial verändert hat, ist die Technik: **Sim City 4** saugt Prozessoren, Speicherriegel und Grafikkarten bis zum Gehtnichtmehr aus, um 3D-Städte mit einer unglaublichen Detailfülle darzustellen. Besonders faszinierend: In jeder Zoomstufe sieht die Welt von **Sim Sity 4** gestochen scharf aus. Wenn Sie ganz nah ranzoomen, können Sie sogar hüpfseilschwingende Kinder im Schulhof und presslufthämmernde Arbeiter auf Baustellen beobachten; Passanten gehen auf den Bürgersteigen spazieren und bilden Menschentrauben, sobald ein neues Einkaufszentrum eröffnet wird. Und nachts sind die Fenster hell erleuchtet, während Autos mit grellen Scheinwerfern durch die Stadt brettern – kein Zweifel: **Sim City 4** ist das technisch derzeit aufwendigste Aufbau-Spiel.

Eine Neuheit in **Sim City**: Bevor Sie Bürgermeister werden, suchen Sie sich zunächst eine geeignete Parzelle einer Landkarte aus; die gibt es in verschiedenen Größen und Formen – mit Seen, Flüssen, Gebirgen oder Ebenen mit viel Platz zum Bauen. Ausgebaute Städte docken Sie später aneinander an, damit Verkehrswege sowie Wasser- und Energiesysteme voneinander profitieren. Vor dem ersten Spatenstich bearbeiten Sie Ihre Region noch mit dem so genannten Terraforming-Werkzeug, mit dem sich die Landschaft beliebig editieren lässt.

Anschließend wird's typisch simcitig: Schnell sind Kraftwerke und Kläranlagen gebaut, Strommasten und Wasserröhren verlegt. Zwischen den Straßen weisen Sie Bauzonen aus, die Gebäude entstehen dann automatisch. Mit Autobahnen, U-Bahn- und Bushaltestellen beugen Sie dem Verkehrsinfarkt auf den Straßen vor. Polizei und Feuerwehr eilen bei Aufständen und Bränden zu Hilfe, während Krankenhäuser die Lebenserwartung der Sims steigern. Wie die Stadtsimulation selbst ist auch das Schulsystem wesentlich komplexer geworden: Grundschule, High School und College unterrichten verschiedene Generationen – es dauert Jahre, bis sich Schulen, Förderprogramme, Museen und Bibliotheken auf das Bildungsniveau auswirken. Per Schieberegler reguliert man elegant die Zahl der Lehrer und den Einzugsbereich des Schulbusses.

Bald reihen sich Villen mit Swimmingpool und Garten entlang der Alleen. Den Besserverdienenden dürfen Sie natürlich deutlich mehr Steuern abknöpfen als Neubürgern, die sich ihr Häuschen am Stadtrand vom Munde abgespart haben. Sind die Wege ins Büro oder zum Kindergarten zu lang, die Luft verschmutzt oder die Abgaben zu hoch, werden aus den Zonen schnell Problemzonen: Hässliche Bruchbuden signalisieren verlassene Gegenden auf den ersten Blick. Damit das nicht passiert, bekommen Sie beim Anklicken jedes Gebäudes ganz genaue Infos, etwa über die Anzahl der Bewohner und das Einkommen. Berater helfen Ihnen mit klugen Tipps; zusätzlich können Sie Stellen mit hohem Verkehrsaufkommen oder überdurchschnittlicher Kriminalitätsrate farbig kennzeichnen lassen und entsprechend eingreifen. Wenn das Geld knapp



FEUER & FLAMME Wenn jemand vergessen hat, das Bügeleisen auszuschalten, beordern wir die Feuerwehr manuell an den Einsatzort.

IM MÄRZEN DER BAUER Sobald Sie landwirtschaftliche Flächen ausweisen, entstehen Äcker. Links: das Industriegebiet und unser Flughafen.

wird, nehmen Sie einen Kredit auf oder akzeptieren zähneknirschend Militärbasen, Hochsicherheitsgefängnisse oder Raketensilos – das bringt Monat für Monat gutes Geld, macht das Leben in der Stadt aber nicht unbedingt sicherer. Apropos sicher: Katastrophen wie Vulkanausbrüche oder Erdbeben lösen Sie per Mausklick aus und beobachten, was passiert – nur so zum Spaß.

Es braucht natürlich keine brennenden Krater, damit sich das Gesicht der Stadt im Lauf der Zeit verändert: Schnell ersetzen Hochhäuser und Wohnblocks die Bungalows und Einfamilienhäuser, flankiert von gigantischen Bürotürmen. Markthallen, Rat- und Opernhäuser werden allerdings erst bei entsprechenden Einwohnerzahlen freigeschaltet. Mit Flug- und Seehäfen wird die Wirtschaft zusätzlich angekurbelt; Sehenswürdigkeiten wie das Weiße Haus, die Pyramiden oder der Eiffelturm locken Touristen in die Stadt.

Nettes Detail: Dank der Funktion „My Sim" importieren Sie Ihre Sims-Charaktere, indem Sie einfach die Festplatte scannen lassen. Oder Sie kreieren einen neuen Sim, den Sie dann in eine Bretterbude oder ein mondänes Wolkenkratzer-Penthouse einziehen lassen.

ERSTEINDRUCK

*Wie machen die das? Ein Detailgrad wie **Anno 1503**, aber trotzdem alles in 3D – **Sim City 4** ist das **Sim City** mit dem höchsten Zuguck-Faktor. EA sagt: 500 MHz und 128 MB RAM reichen dafür. In der nächsten PC Games testen wir, welchen Rechner Sie wirklich brauchen.* PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Maxis
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 17. Januar 2003

Reingezoomt: Die Neuerungen von Sim City 4

Spielerisch halten sich die Neuheiten in Grenzen. Die wesentlichen Unterschiede zu den berühmten Vorgängern resultieren aus der neuen 3D-Technologie.



Alle Landkarten sind in Parzellen aufgeteilt, die einzeln bebaut werden – übersichtlich und hardwareschonend. Mitgeliefert werden unter anderem die Großraum-Karten von London, San Francisco, New York und Berlin.



Naturkatastrophen, Wohnhäuser, Fabriken: **Sim City 4** ist ein astreines 3D-Spiel – inklusive belebter Städte mit Passanten und Autos. Obendrauf gibt's nette Effekte wie Schornstein-Rauch, Wolken und Flugzeug-Kondensstreifen.



Noch bevor die erste Baustelle eröffnet wird, dürfen Sie die Landschaften mit dem so genannten Terraforming-Tool bearbeiten. Gebirge, Seen, Küsten oder flache Ebenen zum unbeschwerten Bauen – alles kein Problem.



Wie sieht die Stadt eigentlich bei Nacht aus? Per Tastendruck bricht die Dunkelheit über die Dächer herein. Auf Wunsch aktivieren Sie einen Tag-Nacht-Zyklus – inklusive spektakulärer Sonnenauf- und -untergänge.



Bis zu fünf Sims ziehen in beliebige Wohnungen ein. Anschließend beobachten Sie, wie sie Karriere machen oder zum Tennisplatz fahren. Fühlen sich die Sims nicht wohl, wandern sie unter Umständen in eine andere Stadt aus.



Rise of Nations

WELTWUNDER Der Eiffelturm bei Moskau? Genau wie in Civilization kann jedes Volk Weltwunder errichten.

TAUSENDUNDE NACHT Die Gr sieht in Beweg noch besser aus auf den Bildschirm tos; die Animatio der Einhe sind einf fantastis

Der **Schöpfer von Civilization 2 und Alpha Centauri** wagt sich auf unbekanntes Echtzeit-Terrain. Nein, nicht Sid Meier, sondern Brian Reynolds.

Der **Civilization**-Erfinder Sid Meier hielt nämlich zwar in beiden Fällen seine schützende Hand über die Entwickler, Lead Designer aber war Brian Reynolds. Der bleibt bei seiner neuen Firma Big Huge Games seinen Wurzeln treu: In **Rise of Nations** finden sich beinahe ebenso viele Elemente aus **Civilization** wie aus **Command & Conquer**. Das fängt schon bei den Fraktionen an: Nicht Orks und Elfen, Nod und GDI warten auf Ihr Kommando, sondern 18 „echte" Nationen, darunter Chinesen, Maya, Briten und Deutsche. Natürlich haben alle ihre Eigenheiten, Vor- und Nachteile sowie Spezialtruppen. Die Ägypter zum Beispiel ernten schneller Nahrung als die anderen und bezahlen für Weltwunder weniger Ressourcen. Kamelreiter und Streitwagen bilden das Rückgrat der Armeen vom Nil.

Forschung spielt eine noch größere Rolle als bei **Empire Earth**. Vier Bereiche gibt es: Militär, Wirtschaft, Wissenschaft und Politik. Dazu kommt die Entwicklungsstufe, von der Antike bis ins Informationszeitalter. Nicht alle Technologien bauen aufeinander auf, Sie können sich also durchaus auf ein, zwei Bereiche konzentrieren. Allerdings profitieren Sie so nicht von allen Früchten der Wissenschaft. Musketiere und Kanonen tauchen beispielsweise erst im Schießpulver-Zeitalter auf dem Schlachtfeld auf, egal wie weit Sie schon in der Militärforschung vorangeschritten sind.

Mindestens genauso wichtig wie die Forschung ist die Diplomatie, ein Bereich, der in Echtzeit-Strategiespielen bislang sträflich vernachlässigt wurde. Das beginnt schon damit, dass alle Staaten tatsächlich Grenzen haben. Überschreiten Ihre Truppen diese, müssen Sie je nach Spielmodus mit schwerwiegenden Konsequenzen bis hin zur Kriegserklärung rechnen. Da ist es sinnvoll, frühzeitig nach Verbündeten Ausschau zu halten. Beispielsweise durch Handel. Wenn Karawanen zwischen den Städten zweier Länder feste Routen einrichten, spült das Geld in die Kassen beider Staaten. Wer würde so viel Wohlstand leichtsinnig durch Krieg gefährden?



BLENDWERK So geordnet wie in diesem Entwickler-Screenshot laufen die Schlachten noch nicht ab.



ERSTEINDRUCK

*Noch immer beeindruckt von **Age of Mythology**, hat mich die Beta-Version von **Rise of Nations** nicht vom Hocker gerissen. Viele frische Ideen im Bereich der Forschung und Diplomatie könnten **Rise of Nations** aber zu einem Multiplayer-Hit werden lassen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Big Huge Games
Anbieter .... Microsoft
Termin .... Frühjahr 2003



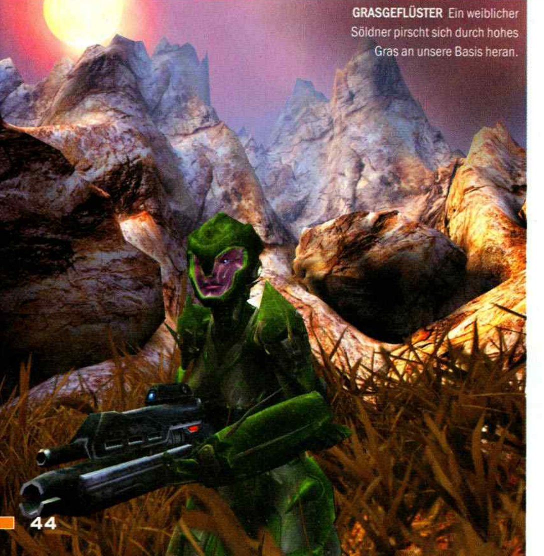
AMERICAN CONQUEST
Three Centuries of War
Von den Machern von Cossacks!
JETZT IM HANDEL!
In *Cossacks* brennt Europa - in *American Conquest* die Neue Welt - und zwar lichterloh!
1492 betreten Sie als Christoph Kolumbus Amerika und entfachen damit über 300 Jahre hinweg einen kriegerischen Flächenbrand mit hitzigen Gefechten um Land, Reichtümer und die Freiheit.
• Episches Echtzeit-Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
• Realistische Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten
• 4 Kampagnen mit mehr als 40 Missionen
• 5 Multiplayer-Modi über LAN oder Internet
• 12 unterschiedliche Nationen und Stämme
• 100 verschiedene Einheiten und über 100 Gebäude
• Diplomatie-System, Kampfmoral, Kartengenerator, u.v.m.!
GameStar "Sehr gut"
Ausgabe 07/02
www.americanconquest.de
Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7
GAME WORLD
cdv
www.cdv.de
CDV Software Entertainment AG
ist am Neuen Markt notiert, WKN: 548 812

SCHOCKSITUATION Dieser Skaarj greift aus der Dunkelheit heraus an. Da hilft nur noch brachiale Feuerkraft.

EXKLUSIV

Unreal 2: The Awakening

Mehr als zwei Monate vor Veröffentlichungstermin ist Unreal 2 schon so gut wie fertig. **Was noch fehlt? Das haben wir für Sie herausgefunden.**



GRASGEFLÜSTER Ein weiblicher Söldner pirscht sich durch hohes Gras an unsere Basis heran.

Einen Tag lang **Unreal 2** spielen – der Traum vieler PC-Games-Leser, wie die Most-Wanted-Liste jeden Monat aufs Neue zeigt. Auf einem Pressetermin Anfang November durfte sich PC Games als einziges deutsches PC-Spielemagazin von den Qualitäten des lang erwarteten Ego-Shooters überzeugen. Doch was wir im Rahmen der Präsentation anspielen durften, war keine mit Bugs und fehlenden Features beladene Beta-Version, im Gegenteil: **Unreal 2: The Awakening** stürzte während unseres Besuches nur ganze zwei Mal ab. Sehr ungewöhnlich, wenn man bedenkt, dass Legend Anfang November noch drei Monate Zeit für Bugfixing, Ausbalancieren der Schwierigkeitsgrade und bessere Performance auf älteren Rechnern hatte. Leveldesigner Matthias Worch ließ uns zudem wissen, dass sämtliche Levels und Missionen im Kasten sind und derzeit nur noch an kleinen Details gefeilt werde. Diese Aussage können wir bestätigen: Die von uns angespielten Missionen funktionierten einwandfrei, die Levels sahen allesamt atemberaubend schön aus. Denn im Gegensatz zu anderen Shootern strotzt **Unreal 2** nur so vor kräftigen Farben und wunderschönen Schauplätzen, die sich in Architektur und Farbgebung deutlich voneinander unterscheiden.

Gespielt haben wir **Unreal 2: The Awakening** auf einem Pentium 4 mit 2,4 GHz, 512 MB RAM und einer schnellen Geforce4 Ti-4600. Eingestellt waren 1.024x768 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe sowie hohe De-



KAMMERJÄGER Die insektenartigen Aliens tauchen in verschiedenen Größen auf. Von der Mini-Spinne bis zum Riesenkäfer ist alles dabei.

GEHEIMNISVOLL Der Pilot der Atlantis heißt NeBan und spielt eine wichtige Rolle in der Story von Unreal 2.

FLIEGENDER SCHROTTHAUFEN Die Atlantis ist beileibe nicht das schönste Schiff im Universum.

ABGERAUCHT Der Nebel ist keine Attrappe, sondern wird tatsächlich von Raketen oder Druckwellen-Granaten verwirbelt.

tails, laut Aussage von Producer Glen Dahlgren fehlten aber noch Detailtexturen und die Schatten. Trotz dieser geballten Rechenpower gab es Stellen, an denen **Unreal 2** deutlich ruckelte. Kritisch war vor allem ein Dschungel-Level mit dichter Vegetation, durch den man sich mit drei anderen Marines kämpft und zum Schluss eine Landezone gegen anstürmende Skaarj-Krieger verteidigt. Scheinbar war der P4-Prozessor trotz seiner 2.400 Megahertz mit der extremen Menge an Polygonen, Partikeleffekten und der künstlichen Intelligenz für Marines und Skaarj-Angreifer etwas überfordert.

Was die Qualität der 3D-Grafik betrifft, so liegt sie vor allem dank der fantastischen Partikeleffekte über dem hohen Niveau von **Unreal Tournament 2003**. Allerdings sei an dieser Stelle noch einmal gesagt, dass Legend Entertainment keine spezielle Unterstützung für Vertex Shader oder Pixel Shader eingebaut hat. **Unreal 2** nutzt lediglich die Möglichkeiten des Hardware-T&L-Chips, welcher sich auf allen Geforce- und Geforce2-Karten befindet. Modernere Chips wie Geforce3, Geforce4 Ti oder Atis Radeon 8500/9000er-Serie besitzen diesen Chip zwar nicht mehr, können die gleichen Funktionen aber auf andere Weise berechnen. Realistisches Wasser wie in **Morrowind** suchen Sie vergebens – Bump Mapping, in welcher Form auch immer, wird nicht eingesetzt. Legend verlässt sich eher auf hochauflösende Texturen und packt je nach Grafikkarte bis zu vier Texturschichten übereinander, was den ultrarealistischen, detaillierten Look der Modelle auf den Screenshots erklärt. Einziges Grafik-Bonbon für Technik-Fetischisten sind Environment Maps (spiegelnde Texturen).

Mit einem Gerücht räumten die Entwickler gleich zu Beginn auf: Trotz vieler anders lautender Aussagen ist und bleibt **Unreal 2: The Awakening** ein reines Solo-Spiel. Es wird definitiv keinen Mehrspielermodus zum Zeitpunkt der Veröffentlichung geben. Dass ein solcher eventuell per Add-on nachgeliefert wird, sei zwar nicht ausgeschlossen, Pläne gebe es derzeit aber noch nicht. Gut möglich, dass man bei Legend auf die Mod-Szene baut. Dem Spiel soll nämlich der leicht modifizierte Editor beiliegen, der nach Aussagen von Epic-Designer CliffyB einfach zu bedienen ist. Nur eines wollte uns CliffyB nicht erzählen: was das geheimnisvolle „The Awakening" im Titel von **Unreal 2** zu bedeuten hat. Vielleicht verrät er es uns ja rechtzeitig zu unserer großen **Unreal 2**-Vorschau in der nächsten Ausgabe?

ERSTEINDRUCK

Unreal 2 sieht klasse aus, hört sich klasse an und spielt sich auch genauso. Einziger Kritikpunkt ist die scheinbar kurze Spielzeit – für ein endgültiges Urteil warte ich lieber bis zum Januar auf die Testversion. DIRK GOODING

Entwickler ...... Legend Entertainment
Anbieter .... Infogrames
Termin .... 23. Januar 2003

Unreal – ganz unwirkliche Preise

20x Unreal-Barett

Malcolm trägt es im Intro zu **Unreal Tournament 2003**: das grüne Kampf-Barett mit aufgesticktem **Unreal**-Logo.

5x Unreal-Lederjacken

Hochwertige Lederjacken, wahlweise im Sakko- oder Winterjacken-Schnitt mit aufgesticktem Unreal-Logo.

3x Logitech Cordless Desktop Optical
2x Thrustmaster Tactical Board
1x Logitech Webcam Clicksmart 510
1x Hercules 3D Prophet ATI 9700 Pro
1x Hercules Gamesurround Muse 5.1 DVD

„Wie heißt der Hauptdarsteller in Unreal 2 – The Awakening?“

Schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte und senden Sie sie an:
COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Kennwort: Unreal 2, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
Oder schreiben Sie eine E-Mail an u2@pcgames.de.

Teilnahmebedingungen:

1. *Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Infogrames und Legend.*
2. *Teilnahmeschluss: 30. Dezember 2002.*
3. *Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.*
4. *Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.*
5. *Die Gewinner werden aus allen Teilnehmern per Zufall ermittelt und schriftlich benachrichtigt.*
6. *Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall ihr Name und ihr Wohnort abgedruckt werden.*



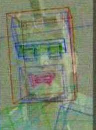
Steve Dupont | Technischer Leiter & Direktor für Animation

„Wir entschieden uns dafür, alle Animationen von Hand zu zeichnen, weil wir einen einzigartigen Stil wollten, besonders für Sam. Für wichtige Posen verwendeten wir Videoaufnahmen von uns selbst als Referenz. Für so komplexe Bewegungen wie den Spagatsprung passten wir die 3D-Grundanimationen an, bis sie zu unserem Stil passten. Inspiriert wurden wir von vielerlei Seiten. Für Aktionen wie das Abseilen orientierten wir uns an der Vorgehensweise echter Sondereinheiten. Wir wollten auch Action-Bewegungen ins Spiel bringen. Das Abrollen, den Spagatsprung und den menschlichen Schild haben wir uns aus dem Filmgenre abgeschaut. Scheinbar alltägliche Animationen wie Gehen, Laufen, Schleichen oder Abwarten mussten wir sehr verändern, weil gerade diese Bewegungen für das Spiel eminent wichtig sind. So sieht man die Hauptfigur am häufigsten. An Sam Fisher ist alles animiert. Allein für das Gesicht gibt es zehn Knochen. Es kann blinzeln, lächeln, Ärger zeigen."





KNOCHENARBEIT Sam Fisher ist das Meisterstück der Animatoren. Die Motion-Capture-Bewegungen werden alle von Hand nachbearbeitet.

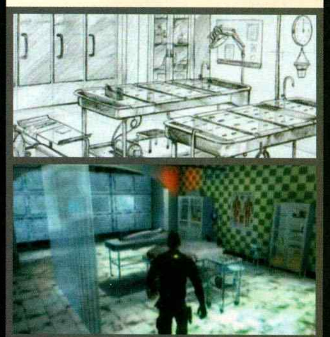





Francois Pelland | Erster Zeichner und Level-Designer



„Der erste Schritt bei der Schaffung eines Levels besteht darin, viele Objekte zu zeichnen. Wir wollten zunächst so viele Objekte wie möglich, ohne über ihre Platzierung überhaupt nachdenken zu müssen. Dann zeichneten wir jede Umgebung auf der Basis der Handlung. Bevor wir uns an die 3D-Welt machten, wollten wir eine sehr klare Vorstellung von der Spielumgebung. Allem voran sollte überall eine packende und gefährliche Atmosphäre herrschen. Gutes Level-Design darf nicht mit Labyrinthen verwirren. Wir wollten dem Spieler ein Gefühl der Kraft vermitteln, das heißt, ihnen eine coole Spielfigur und die passende Waffe zu geben. Aber man muss sich dazu auch im richtigen Umfeld bewegen. In **Splinter Cell** sollte zum Beispiel der Schatten ein sicherer Bereich für den Spieler sein, beleuchtete Stellen dagegen gefährlich. Mit dieser klaren Idee konnten wir **Splinter Cell** viel komplexer gestalten. Zum Beispiel sind Lichtquellen natürlich zerstörbar. Vor dem Hintergrund der klaren Hell-Dunkel-Trennung kann so jeder seinen ganz eigenen Weg finden, es kommt nur auf die eigene Spielweise an."



VORSTELLUNGSVERMÖGEN Bevor die Level-Designer auch nur die ersten Pixel oder Polygone umgesetzt haben, war die Spielewelt bereits komplett auf Papier entworfen.

Antoine Dodens | Leitender Programmierer



„Um eine schattenreiche Spielumgebung zu erzeugen, mussten wir eine dynamische Beleuchtung entwerfen. Als Grundlage dafür brauchten wir eine leistungsfähige Grafik-Engine. Wir entschieden uns für die **Unreal**-Technologie, weil sie die nötige Leistung und Flexibilität bot. In der Welt von **Splinter Cell** wirft jedes Objekt einen Schatten und man kann wie nie zuvor mit Licht und Schatten interagieren. Schatten dienen als Versteck und der Schatten eines Gegners reicht aus, ihn zu erkennen und auszuschalten. **Splinter Cell** hat viele einzigartige Elemente, aber die Spieler sollen es schon wegen seiner Aufmachung mögen. Also fügten wir besondere visuelle Elemente hinzu wie etwa das Soft-Physics-System. Dabei handelt es sich um weiche, formbare Körper wie Vorhänge und Fahnen. Auch diese Optik macht **Splinter Cell** einzigartig im Vergleich zu anderen Spielen."



BLICKFANG Splinter Cell setzt im Bereich Grafik neue Maßstäbe. Spezialeffekte wie bei diesem „weichen" Vorhang tragen mit dazu bei.

Clint Hocking | Level-Designer

„Ein Level-Designer muss den eigentlichen Inhalt eines Spiels entwickeln. Er erschafft die Welt, das Grunddesign und die Kernmechanismen. Er stellt sicher, dass sich der Schwierigkeitsgrad von Level zu Level so steigert, dass ihn die Spieler bewältigen können. Man muss eine durchgehende Spielbarkeit gewährleisten und dass der Spieler in jedem Level lernt, wie er die gegebenen Aufgaben meistert. Diese Aufgaben ändern sich nicht zufällig von Level zu Level. Eine Tür muss sich zum Beispiel immer auf die gleiche Art öffnen. Waffen müssen immer gleich funktionieren. Der Spieler muss die Spielsystematik einmal lernen und dann auf diesem Wissen aufbauen können. Man fängt mit sehr einfachen Aufgaben an, im ersten Level etwa lernt man, an einem Rohr hinaufzuklettern. In Level 3 muss der Spieler dann wieder dieses Rohr hinaufklettern, aber in einer gefährlicheren Situation, zum Beispiel während ihn dabei ein Feind aus einem Fenster heraus beobachtet. Dann, in Level 5 oder 7, klettert der Spieler das Rohr hinauf, der Feind sieht dabei zu und ein Suchscheinwerfer leuchtet die Umgebung des Rohrs ab. Wenn Spieler in einem Level gewisse Fähigkeiten erlernt haben oder auch im Verlauf mehrerer Levels, dann will man den Spieler dazu bringen, all diese Herausforderungen auf einmal zu bestehen oder kurz hintereinander. So auch in **Splinter Cell**."



LERNKURVEN Level-Designer beeinflussen in hohem Maße den Schwierigkeitsgrad, indem sie festlegen, wann der Spieler mit neuen Situationen konfrontiert wird.

Splinter Cell

Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann? Terroristen hätten allen Grund dazu. Denn jeder, der drei glimmende grüne Punkte an der dunklen Zimmerdecke ausmacht, hat ein Problem, ein tödliches Problem.

VIDEO AUF DVD

Sam Fisher ist der Hauptdarsteller in dem extravaganten Spionage-Thriller **Splinter Cell**, der Ende Januar erscheint. Der Top-Agent der amerikanischen Geheimdienstbehörde NSA führt im neuesten Spiel der Tom-Clancy-Reihe im wahrsten Sinne des Wortes ein Schattendasein. Erteilte Aufträge, deren Durchführung oder gar die Existenz des Einzelkämpfers werden von offizieller Seite geleugnet. Ganz anders stellt sich das natürlich Hersteller Ubi Soft vor. In der Spielewelt soll Sam Fisher zum neuen Star aufgebaut werden. Einer der wichtigsten Ansatzpunkte dafür war, dem Protagonisten eine unverwechselbare und coole Optik zu verpassen: „Wir wollten einen Look, durch den der Spieler die Figur sofort erkennt, genauso wie man Batman an spitzen Ohren und Umhang identifiziert. Die Figur Sam Fishers ist durch die drei grünen Punkte des Nachtsichtgerätes und die Silhouette seines athletischen Körpers geprägt und sofort erkennbar", meint Martin Caya, zuständig für das Charakterdesign. Kurz vor der Fertigstellung des Spiels haben sich die Spiele-Designer von Ubi Soft Montreal darüber geäußert, was sie sich noch alles haben einfallen lassen, um aus **Splinter Cell** ein Kultspiel zu machen.

Auf DVD: Interview mit einem Phantom

Auf der PC-Games-DVD finden Sie weitere Statements der **Splinter Cell**-Designer sowie ein Interview mit dem geheimnisvollen Sam Fisher.

ERSTEINDRUCK

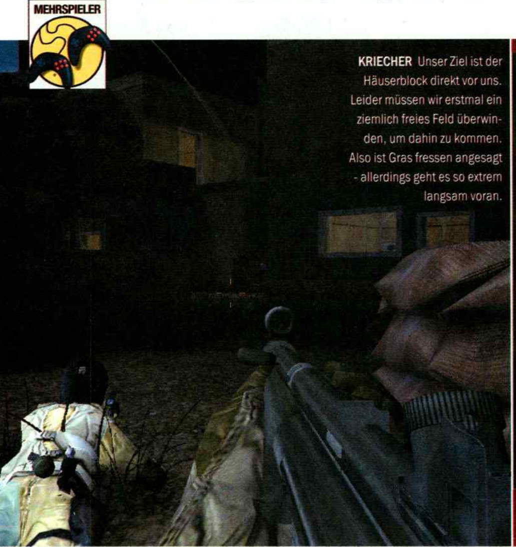
*Mir gefällt die klare Vorstellung, mit der Ubi Soft an die Entwicklung von **Splinter Cell** gegangen ist, und wer Sam Fisher und seine Welt einmal in bewegten Bildern in Aktion gesehen hat, wird unweigerlich fasziniert sein.* CHRISTIAN MÜLLER

Entwickler .... Ubi Soft Montreal
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 30. Januar 2003

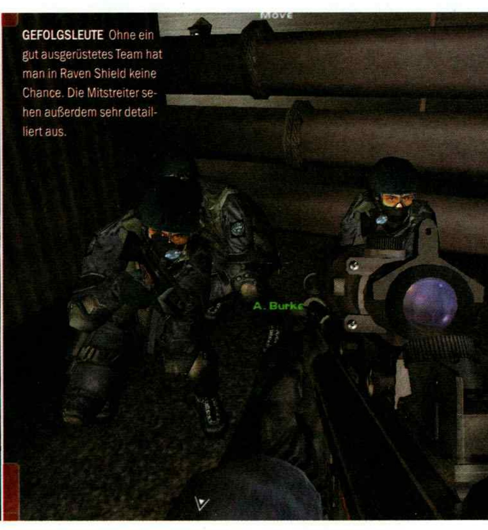
AUF DVD

MEHRSPIELER

Raven Shield



KRIECHER Unser Ziel ist der Häuserblock direkt vor uns. Leider müssen wir erstmal ein ziemlich freies Feld überwinden, um dahin zu kommen. Also ist Gras fressen angesagt - allerdings geht es so extrem langsam voran.



GEFOLGSLEUTE Ohne ein gut ausgerüstetes Team hat man in Raven Shield keine Chance. Die Mitstreiter sehen außerdem sehr detailliert aus.

Kann ein Spiel 40 Tasten belegen und trotzdem komfortabel zu bedienen und vor allem schnell zu lernen sein? Ja, zum Beispiel Raven Shield.

PLANUNG Der wichtigste Teil von Raven Shield.

Sie können mit dem Herzschlag-Detektor Gegner durch Wände anvisieren, Sie haben dutzende Waffen und etliche elitäre Teamkollegen zur Unterstützung – Sie sind bei **Rainbow Six**. Also scheinbar kein Problem, die paar läppischen Terroristen, die sich Ihnen in den Weg stellen, platt zu machen, oder? Nun ja, wenn Sie den Bruce Willis markieren, wird daraus nichts – denn wie in keinem anderen Taktik-Shooter wird hier die strategische, planerische Komponente betont, auch wenn das sicherlich nicht jedem Action-Spieler zusagen dürfte. Glücklicherweise wurde die Planungsphase im Vergleich zu den Vorgängern etwas entwirrt. Jetzt gibt es beispielsweise übersichtliche Kontextmenüs, wodurch die Festlegung von Aktionen wie „Ab diesem Wegpunkt vorsichtig vorschleichen“ für einzelne Wegpunkte einfacher wird. Das gilt auch für die Organisation exakt getimter Zugriffe mehrerer Teams an unterschiedlichen Stellen. Sie sind so neugierig, dass Sie sofort loslegen wollen? Gut, dann können Sie dank der mitgelieferten Blaupausen auch direkt anfangen. Wenn Sie jedoch einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad wählen, stellt sich schnell heraus: Eigene Entwürfe ermöglichen eine viel effektivere Vorgehensweise und bedeuten weniger Verluste in den eigenen Reihen. Somit nimmt im späteren Spielverlauf die Planungsphase wohl oder übel den Löwenanteil der Spielzeit ein. Für die Gefechte an sich gilt: Wenn Sie sich auf die computergesteuerten Teams verlassen, müssen Sie mit etlichen Ausfällen rechnen. Wollen Sie die Einsätze perfekt absolvieren, sollten Sie also jedes Team selbst steuern (einfacher Wechsel durch Tastendruck). Aufgrund der im Vergleich zu den Vorgängern komfortableren Benutzerführung über ein Onscreen-Menü können auch komplexe Befehle (etwa „Öffnet die Tür, werft eine Blendgranate und stürmt den Raum“, „Werft eine Granate und deckt die Tür bei Code Alpha“) mitten in der Mission schnell erteilt werden. Auch die Grafik erstrahlt in neuem Glanz: Ubi Soft hat nämlich die Lizenz für die neueste **Unreal**-Engine erworben. Insbesondere die detaillierten Spielermodelle und die atmosphärischen Lichteffekte sind sehr imposant, die Landschaftstexturen wirken hingegen noch etwas unfertig.

ERSTEINDRUCK

Raven Shield ist durch die Vereinfachungen, besonders die angenehmeren Teamkommandos, viel besser spielbar als seine Vorgänger und sieht wesentlich besser aus – ein Hoffnungsträger für Taktik-Fans. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Red Storm
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 20. Februar 2003



PRAKTISCH Die Satelliten des Z-680 sind nicht nur für das Wohnzimmer geeignet, sondern machen sich auch gut auf jedem Schreibtisch..

Surround für alle Ohren

Mit gleich **zwei neuen 5.1-Systemen** blasen die Schweizer Multimediakünstler von Logitech zur Klang-Attacke.

Home-Cineasten und Spieler aufgepasst – der Z-680 ist Logitechs neues Soundsystem-Flagschiff der Z-Serie. Wollen Sie DVDs, MP3s auf Konsole oder PC genießen, bietet Ihnen der Z-680 einen erstklassigen Klang. Der Clou dabei: Dank mehreren Anschlussmöglichkeiten können bis zu vier Audioquellen parallel andocken und per Fernbedienung auswählen. So sparen Sie sich nerviges Ein- und Ausstöpseln, wenn Sie von PC-Sound zu Ihrer Xbox oder Playstation 2 umschalten wollen! Aber nicht nur Spieler werden ihre Freude am Z-680 haben: Audio-Freaks bekommen dank des integrierten Hardware-Decoders und Dolby Pro Logic II, Dolby Digital und DTS-Sound einen realistischen, digitalen 5.1-Surround-Sound in ihr Wohnzimmer geliefert - auch wenn die Tonsignale nur aus Stereo-Musikquellen oder DVD-Playern kommen.

Seine 450 Watt lassen die Wände wackeln. Die hohe Ausgangsleistung der Satelliten von 5 x 53 Watt (265 Watt) und des Subwoofers (185 Watt) kommen mit bis zu 114 dB (!!!) nicht nur Ihnen, sondern auch den Nachbarn zugute. Außerdem garantiert das THX-Zertifikat höchste Klangqualität und geniales Kino-Feeling. In Sachen Bedienerfreundlichkeit hat sich Logitech dazu einiges einfallen lassen: Das TouchSound-Control Center mit digitalem Display ermöglicht dem Anwender die Auswahl der Eingangsquellen, Lautstärke und weiterer Soundoptionen, wie Bass, Höhen oder verschiedene Sound-Effekte. Diese Einstellungen können Sie auch bequem vom Sofa aus per Fernbedienung vornehmen. Zur optimalen Ausrichtung der fünf Satelliten lassen sich die Standfüße im Handumdrehen zu Wandhalterungen umbauen.

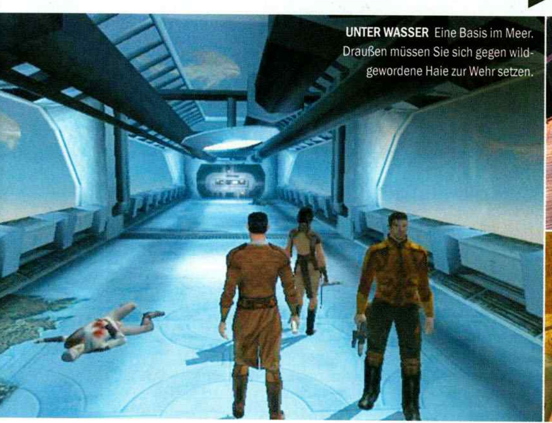
Der kleine Bruder des Z-680 heißt Z-640 und ist echter 5.1-Spaß für die Gaming-Fraktion. Der Logitech Z-640 ist die kleinere Variante des Z-680. Die Satelliten (5 x 6 Watt) und der Zwei-Kammer-Subwoofer (21 Watt) bieten kraftvollen Sound beim Spielen am PC und an der Spielkonsole. Dank der integrierten Matrix-Technologie wird selbst dann 5-Kanal-Surround-Sound emuliert, wenn das Spiel nur 4-Kanal-Sound bietet. Der Sound lässt sich bequem über Regler am Center-Lautsprecher steuern, welcher auch über einen Kopfhöreranschluss verfügt. Bedienerfreundlichkeit wird auch bei diesem System groß geschrieben: Verschiedenfarbige Kabel erleichtern die Installation der Lautsprecher am PC oder Konsole. Eine interne Kabelaufwicklung vermeidet Kabelgewirr. Wie beim Z-680 können die Standfüße der Satelliten zur Wandhalterung umfunktioniert werden. Fazit: Für den ambitionierten Zocker mit kleinem Geldbeutel ist der Z-640 erste Wahl, während der Z-680 den Semi-Profi unter den Klangenthusiasten anspricht. Beide Geräte sind hochwertig verarbeitet und besitzen eine erstklassige Soundqualität, wie das Qualitätssiegel der THX-Zertifizierung beweist.



EDEL Der Z-680 ist mit 450 Watt Effektivleistung (RMS) das 5.1-Flaggschiff der aktuellen Z-Serie von Logitech.

KLEIN ABER OHO Mit 30 Watt Effektivleistung und doppelter Basspower ist der Z-640 besonders gut für den Heim-PC geeignet.

Knights of the Old Republic



UNTER WASSER Eine Basis im Meer. Draußen müssen Sie sich gegen wildgewordene Haie zur Wehr setzen.



BITTE ANSCHNALLEN Mit diesem hübschen Gerät reisen Sie, sobald es die Story vorsieht, von Planet zu Planet.

IMMER MIT DER RUHE Um mit solchen Gegnerhorden fertig zu werden, dürfen Sie per Knopfdruck in den Rundenmodus schalten und Befehle geben. Ganz ohne Hektik.

Kein Universum wurde so oft gerettet wie das von Star Wars. Ein Ende ist nicht in Sicht: **Knights of the Old Republic kommt im nächsten Jahr.**

ANGRIFFSHOPSER Eine Spezialfähigkeit ist der „kritische Schlag". Beim Ausführen schwingt sich die Spielfigur in die Luft und haut mit dem Schwert zu.

Was haben **Baldur's Gate 2** und **Knights of the Old Republic** gemeinsam? Sie stammen beide vom selben Entwickler: Bioware. Eine Spielefirma, die bekannt ist für Rollenspiele, die man garantiert nicht an einem Abend durchspielt. Ein ähnliches Schwergewicht wird aller Voraussicht nach auch die **Star Wars**-Umsetzung. Komplexe Quests, so viel Text wie in einem kleinen Roman, vielfältige Charakterentwicklung und eine Story, deren Verlauf der Spieler in eine gute oder eine böse Richtung lenkt, sind Eigenschaften des Rollenspiels. **Knights of the Old Republic** ist zeitlich 3.000 Jahre vor dem ersten Film angesiedelt: Jedis und Siths geben sich im großen Stil fröhlich eins auf die Mütze – und Sie sind als Halunke (schlau), Kämpfer (stark) oder Scout (Mittelding) mittendrin im epischen Kampf zwischen Gut und Böse. Auf welche Seite Sie sich schlagen, das beeinflussen Ihre Entscheidungen während des Spiels. Attribute wie Stärke, Schnelligkeit, Konstitution, Intelligenz oder Charisma bestimmen, was Ihre Figur am besten kann. Ein flinker Krieger mit Muskeln schwingt zwei Lichtschwerter gleichzeitig, während ein Denker mit Ausstrahlung eher auf Jedi-Fähigkeiten wie den Würgegriff zurückgreift. Kämpfe funktionieren ähnlich wie in **Baldur's Gate**: Sobald die Widersacher im Blickfeld sind, schaltet das Programm per Knopfdruck in den Rundenmodus. Jetzt lassen sich ohne Zeitdruck Befehle erteilen: mit dem Blaster schießen, einen Saltoangriff vollführen, Jedi-Magie wirken, Gegenstände benutzen. Sämtliche Aktionen werden mit hübschen 3D-Animationen dargestellt. Etwas langweilig dagegen wirkt das Umfeld mit seinen sterilen, futuristischen Texturen und eckigen Räumen. Im Verlauf des Spiels besuchen Sie zehn Planeten, darunter die Wüstenwelt Tatooine, das Sith-Zuhause Korriban, die Jedi-Akademie auf Dantooine und die Wookiee-Heimat Kashyyyk. Gereist wird mit dem eigenen Raumschiff, das zwar nicht aktiv steuer-, aber vollständig begehbar ist. Zum Beispiel kommt es überraschend vor, dass eine feindliche Streitmacht mit Abfangjägern angreift. Dann sollten Sie sich schleunigst ins Verteidigungszentrum begeben, um die dort installierten Geschütztürme zu bedienen.

ERSTEINDRUCK

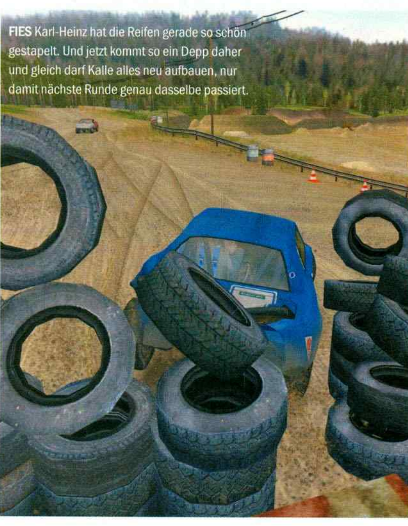
Schade, dass sich die Entwickler während der Vorführung kaum Fakten entlocken ließen. Was mir aufgefallen ist: Die Dialoge sind zahlreich und ohne Sprachausgabe, die Kämpfe hektisch, die Animationen schön, die Akustik bombastisch. Die vielen Fähigkeiten der Figuren lassen auf eine komplexe Charakterentwicklung hoffen. THOMAS WEISS

Entwickler .... Bioware
Anbieter .... Electronic Arts
Termin............................. April 2003

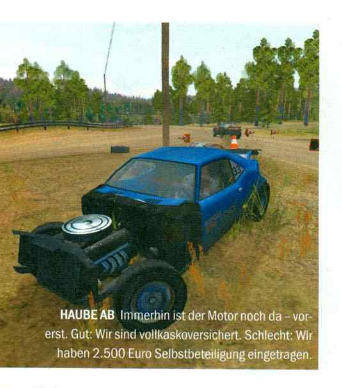

DER CLEVERE
STRATEGE ...
Oh, Marian...
Robin, mein Geliebter...
PC
Robin Hood
DIE LEGENDE VON SHERWOOD
Der neue Echtzeit-Strategie-Hit von den „Desperados"-Machern!
www.robinhood-game.com
Release: 15.11.2002
wanadoo
Spellbound
© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios.

Flat Out


GESUND Der Überrollkäfig macht viel mit. Ergo fahren wir weiter; schade für den Käfer hinter uns. Wenn er nicht gewinnt, kann er sich wohl keine neuen Leuchten leisten.


FIES Karl-Heinz hat die Reifen gerade so schön gestapelt. Und jetzt kommt so ein Depp daher und gleich darf Kalle alles neu aufbauen, nur damit nächste Runde genau dasselbe passiert.

„Geschwindigkeit muss nicht Gefahr bedeuten" (David Coulthard, Formel-1-Pilot, 21. Jahrhundert). Und ob! Jedenfalls in Flat Out.


HAUBE AB Immerhin ist der Motor noch da – vorerst. Gut: Wir sind vollkaskoversichert. Schlecht: Wir haben 2.500 Euro Selbstbeteiligung eingetragen.

Spider-Man, Batman, Superman, Süleyman – alles öde. Antihelden wie Donald Duck sind doch viel charismatischer. Dachten sich auch die finnischen Entwickler von Bugbear Entertainment (bekannt geworden durch **Rally Trophy**) und kreierten einen – noch namenlosen – Vorzeige-Loser. Der ehemalige Top-Fahrer ist arg abgestürzt und wird nun gezwungen, für ein paar Finsterlinge zu fahren – erfolgreich versteht sich. Sie können natürlich nicht gewaltsam dazu veranlasst werden, aber damit Sie Lust haben, ihm unter die Arme zu greifen, hat Bugbear sich ein paar nette Features ausgedacht. Zunächst ist eine komplexe Storyline geplant, die der Spieler im **Mafia**-Stil aus der Third-Person-Perspektive miterlebt. Dabei gilt es nicht nur, diverse Missionen zu meistern (etwa einen nächtlichen Sabotageakt beim gegnerischen Rennstall), sondern auch durch das Fahrerlager zu laufen, um Kontakte in der Rennszene zu knüpfen. Laut Hersteller sollen diese Sequenzen etwa 30 Prozent der Spielzeit in Anspruch nehmen. Den Hauptteil bilden natürlich trotzdem die Rennen. Um den Spieler möglichst zu fesseln und reichlich Abwechslung zu bieten, sind 45 verschiedene Eis-, Sand-, Matsch- und Asphalt-Strecken im Rallyestil sowie 16 Boliden geplant. Jeweils acht Wagen können gleichzeitig über die Rundkurse jagen, wobei es nicht nur auf die schnellste Linie ankommt – schließlich werden robuste Stock-Cars gefahren und keine empfindlichen Formel-1-Gefährte. Also ist fleißiges Drängeln und Rammen nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht. Selbst eine komplett verschrottete Karre stellt kein Hindernis dar, denn sofern genug Euros auf Ihrem Konto lagern, können Sie den Wagen nach jedem Rennen wieder in Stand setzen. Nach ein paar Siegen (und folglich genügend Preisgeldeinnahmen) stehen Ihnen sogar umfangreiche Tuning-Optionen zur Verfügung.

Das Schadensmodell bringt nicht nur optische Veränderungen, sondern soll sich auch auf das Fahrmodell auswirken. Trotz der realistischen Fahrphysik soll die Steuerung nicht zu simulationslastig ausfallen: Wer versehentlich zu sehr aufs Gas drückt, riskiert daher nicht zwangsläufig einen Abflug.

ERSTEINDRUCK

Flat Out hat einige spannende Ansätze, besonders die ausgedehnte Storyline. Im Hinblick auf ***Colin McRae Rally 3*** *oder* ***DTM Race Driver*** *sollte allerdings an der Optik noch etwas gefeilt werden.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Bugbear
Anbieter .... Noch nicht bekannt
Termin .... 3. Quartal 2003

MSI Multimedia

Rapid Eye Movement!






TI4200-VTD8X

- Geforce 4™ TI4200-8X GPU
- AGP 8X Interface
  mit einer Bandbreite von 2,1GB/s
- 250MHz Chiptakt, 512 MHz Speichertakt
- 128MB DDR Speicher
- Video-In, TV-out, DVI-I
- VGA-DVI Adapter
- inkl. Hardware-Monitoring

auch als Version TI4200-TD8X mit TV-out und DVI-I verfügbar

TI4200-TD8X64

- Geforce 4™ TI4200-8X GPU
- AGP 8X Interface
  mit einer Bandbreite von 2,1GB/s
- 250MHz Chiptakt, 512 MHz Speichertakt
- 64MB DDR Speicher
- TV-out, DVI-I
- VGA-DVI Adapter
- inkl. Hardware-Monitoring

MX440 8X



MX440-VTD8X

- Geforce 4™ MX440-8X GPU
- AGP 8X Interface
  mit einer Bandbreite von 2,1GB/S
- 275MHz Chiptakt, 512 MHz Speichertakt
- 64MB DDR Speicher in FBGA Bauform
  mit 3,6ns Zugriffszeit
- Video In, TV-out, DVI-I
- VGA-DVI Adapter
- nView Display Technologie für Multimonitorbetrieb
- Riesen-Software-Paket

Valuable Software Inside


Tom Clancy's Ghost Recon


The Elder Scrolls III Morrowind


Duke Nukem Manhattan Project


7 in 1 Games Collection


3D Desk Top



FarStone VirtualDrive + FarStone RestoreIT!



InterVideo Win DVD 5.1 Channel + Supreme Foreign Language Learning Machine



InterVideo WinProducer/WinCoder + InterVideo WinProducer/WinCoder Professional User's Pack


MSI Driver & Utilities

MSI AGP8X POWER



Link to the Future

Alternate Computerversand GmbH • Fon (0 64 03) 90 50 10 • www.alternate.de
Atelco Computer Event GmbH • Fon (08 00) 11 44-4 44 • www.atelco.de
Vobis Microcomputer AG • Fon (01805) 5 90 91 23 (12 Ct/Min.) • www.vobis.de
PC Spezialist Franchise AG • Fon (05 21) 96 96-2 00 • www2.pcspezialist.de
Weitere Bezugsquellen finden Sie auf der MSI-Website!

Treiber, Infos, Datenblätter–melden Sie sich im MSI PORTAL auf der Website von MSI an!

www.msi-computer.de

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 C&C GENERALS

Um einen Monat - von Januar auf Februar - verschiebt EA Pacific das optisch umwerfende 3D-Echtzeit-Strategiespiel.



2 I.G.I. 2

Mehr Effekte, mehr Details, mehr Multiplayer: Codemasters feilt an der Engine.





3 DIE SIMS ONLINE

Der Beta-Test läuft: Sobald in Deutschland die Server stehen, dürfen Sie einziehen.

Top 3 Aufsteiger



1 DTM RACE DRIVER

Das Rennspiel kommt langsam auf Touren: Die PC-Version wird grafisch viel detaillierter als der Konsolen-Raser.



2 WORLD RACING

Punktet dort, wo NfS: HP 2 scheitert: Karriere-Modus, Gegner-KI, Schadensmodell.



3 DIE SIEDLER 5

Eine lizenzierte, bewährte 3D-Engine bildet die Grundlage für das Aufbauspiel.

Top 3 Absteiger



1 HALO

Titelmotiv der PC Games 11/01, seitdem Funkstille: Gearbox (CS: Condition Zero, James Bond 007: Nightfire) trödelt.





2 BAPHOMETS FLUCH 3

Runaway ist da - da können die neuen Abenteuer von George noch etwas warten.



3 KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Selbst der Redaktionsbesuch der Entwickler brachte kaum neue Erkenntnisse (Seite 52).

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel / Genre	Publisher / Entwickler	Termin / Letztes Preview
1 (5)	▲	Splinter Cell Taktik-Shoooter	Ubi Soft Ubi Soft Montreal	31. Januar 2003 Aktuelle Ausgabe
2 (2)	-	Doom 3 Ego-Shooter	Id Software Id Software	2003 07/02
3 (4)	▲	Command & Conquer: Generals Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA Pacific	24. Februar 2003 10/02
4 (6)	▲	Deus Ex 2: Invisible Wars Action-Adventure	Eidos Interactive ION Storm	2003 07/02
5 (8)	▲	GTA: Vice City Action-Adventure	Take 2 Interactive Rockstar Games	2003 11/02
6 (10)	▲	Unreal 2: Episode 2 - The Awakening Ego-Shooter	Infogrames Legend	23. Januar 2003 Aktuelle Ausgabe
7 (9)	▲	Counter-Strike: Condition Zero Taktik-Shoooter	Vivendi Universal Gearbox	2003 04/02
8 (26)	▲	DTM Racer Driver Rennspiel	Codemasters Codemasters	März 2003 06/02
9 (30)	▲	Master of Orion 3 Runden-Strategie	Infogrames Quicksilver	5. Dezember 2003 -
10 (12)	▲	World of Warcraft Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2003 11/01
11 (24)	▲	Colin McRae Rally 3 Motorsport	Codemasters Codemasters	1. Quartal 2003 01/02
12 (16)	▲	Max Payne 2 Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy	2003 -
13 (21)	▲	Freelancer Sci-Fi-Action	Microsoft Digital Anvil	1. Quartal 2003 05/02
14 (27)	▲	Black & White 2 Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2003 -
15 (23)	▲	Half-Life 2 Ego-Shooter	Valve Software Vivendi Universal	2003 -
16 (13)	▼	Baphomets Fluch 3 Adventure	- Revolution Software	2003 06/02
17 (61)	▲	Mercedes-Benz World Racing Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	1. Quartal 2003 10/02
18 (32)	▲	Sim City 4 Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	17. Januar 2003 06/02
19 (41)	▲	Dark Project 3 Action-Adventure	Eidos Interactive ION Storm	2003 -
20 (43)	▲	Quake 4 Ego-Shooter	Activision Id Software	2003 -
21 (22)	▲	Star Wars: Galaxies Online-Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	2003 07/02
22 (63)	▲	Die Siedler 5 Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 -
23 (59)	▲	Praetorians Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	Februar 2003 12/02
24 (65)	▲	S.T.A.L.K.E.R. Ego-Shooter	GSC Gameworld	08/02 2003
25 (28)	▲	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	2003 -
26 (38)	▲	Star Trek: Voyager - Elite Force 2 Ego-Shooter	Activision Raven Software	2003 -
27 (36)	▲	Tom Clancy's Raven Shield Taktik-Shoooter	Ubi Soft Redstorm	20. Februar 2003 Aktuelle Ausgabe
28 (31)	▲	Commandos 3 Taktikspiel	Eidos Interactive Pyro Studios	2003 -
29 (18)	▼	Star Wars: Knight of the Old Republic Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	April 2003 08/02
30 (51)	▲	Breed Ego-Shooter	CDV Brat Design	1. Quartal 2003 06/02
31 (66)	▲	Die Gilde Add-on Wirtschaftssimulation	Jowood 4 Head	Januar 2003 -
32 (54)	▲	Far Cry Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 -
33 (25)	▼	Halo Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	2003 11/02
34 (17)	▼	Sam & Max 2 Adventure	- Lucas Arts	2003 -
35 (47)	▲	Tomb Raider: The Angel of Darkness Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	Februar 2003 09/02
36 (70)	▲	Airline Tycoon 2 Wirtschaftssimulation	- Spellbound	2002 -
37 (67)	▲	Die Sims Online Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	Februar 2003 07/02
38 (50)	▲	Republic Aufbau-Strategie	Eidos Interactive Elixir Studios	2003 06/02
39 (113)	▲	Shadowbane Online-Rollenspiel	Swing! Wolfpack Studios	2003 08/01
40 (60)	▲	The Movies Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2003 07/02
41 (72)	▲	Blitzkrieg Echtzeit-Strategie	CDV Nival Interactive	1. Quartal 2003 -
42 (48)	▲	Full Throttle 2 Adventure	- Lucas Arts	2003 -
43 (45)	▲	I.G.I. 2 Action-Adventure	Codemasters Innerloop	Februar 2003 01/02
44 (52)	▲	Indiana Jones and the Emperor's Tomb Action-Adventure	Electronic Arts Lucas Arts	2003 07/02
45 (85)	▲	Highland Warriors Echtzeit-Strategie	Data Becker Soft Enterprises	Januar 2003 09/02
46 (40)	▼	Imperium Galactica 3 Runden-Strategie	CDV Philos	1. Quartal 2003 -
47 (74)	▲	Loose Cannon Action-Adventure	Ubi Soft Ubi Soft	2003 -
48 (71)	▲	Metal Gear Solid 2: Substance Action-Adventure	Konami Konami	2003 -
49 (101)	▲	Rise of Nations Echtzeit-Strategie	Microsoft Big Huge Games	1. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
50 (46)	▼	The Matrix Action-Adventure	Infogrames Shiny Entertainment	2003 -

Handy-Power !

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde !

Bestell - Hotline: 01908 662681
Katalog per Faxabruf : 01805 552997 (12ct/min)
Bestell - Hotline : 0900 515168 (28,16Ats/min)
Bestell - Hotline : 0901 599998 (4,23Sfr/min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder als Überraschung zu einer Nummer deiner Wahl. "**KLINGELTÖNE**" für Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony/Ericsson. Wcom Power Call 1,86E/min

Klingeltöne für Nokia, Sagem, Alcatel, Motorola, Siemens & Sony/Ericsson !!!

Chartbreaker :

15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15005 Brothers keeping/Adriano
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat. Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it`s got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15520 Roger Sanchez/Another change
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P./Girl you know it`s true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland

Chartbreaker :

15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickittchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Coundown
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi........Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phill Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim f.Phill C./In the Air tonite
15046 Aerosmith/Jadet

Soundtrax :

15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Logo`s für Nokia, Ericsson, Alcatel & Siemens !

39520, 39592, 42522, 32030, 31018
50500, 31048, 31027, 42008, 31043
42004, 41501, 31028, 31036, 41509
37503, 41543, 41545, 31031, 33000
31014, 40006, 31030, 1038, 31046
34019, 34030, 39513, 39593, 41544
37530, 41546, 37514, 42000, 38011
38502, 42039, 41521, 38013, 31049
40000, 31026, 31025, 42512, 41512
42531, 38523, 42521, 39596, 41534
37512, 41505, 41502, 34017, 39586
38020, 40009, 31004, 41547, 42511
39530, 31050, 41509, 41543, 31019
39581, 42523, 42002, 31503, 39597
41535, 39530, 33512, 34016, 37505
42003, 34001, 31008, 42508, 38522

Bildmitteilungen für Nokia & Siemens* !



61005, 61009, 70103, 70503, 70532
69026, 61010, 61014, 70532, 71510
72501, 70111, 70531, 70520, 63002
61008, 61012, 70501, 70000, 61024



69025, 71400, 68001, 69000, 69021



70530, 61020, 61004, 71504, 70110



61001, 71512, 70104, 72009, 71401
63003, 69006, 68000, 72521, 70069

NEU Top Blink - SMS NEU



Überrasche Deine Freunde mit einer "blinkenden" SMS !

Liebes SMS :

90103 Hab Dich lieb !
90127 Ich habe total Sehnsucht nach dir!
90100 Ich habe mich unsterblich in dich verliebt !
90105 Du bist sooo suess !
90108 Du bist mein Stern !
90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte !
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft !
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle !
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich !
90118 Du hast einen anonymen Verehrer !
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch !
90102 Liebe ist wenn Du es bist !
90125 Es ist schoen das es dich gibt !
90115 Du bist die ganze Welt für mich !

Witzige Sprüche :

90001 Bist du gut zu Voegeln ?
90004 Warnung ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1. zu spaet !
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90220 Morgens ein Joint und der Tag ist Dein Freund !!!
90222 Wenn dir diese SMS blinkend vorkommt, brauchst du dringend SEX !!!
90011 Achtung Virus im Handy !
90013 Tastatur wird in 30 Sekunden gesperrt !
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse !
90207 Achtung ! dies ist ein GSM Virus !
90010 Du nervst geh Sterben !
90210 Alter das war ja echt Krass !
90206 Als Got dich erschuf, übte er nur !

NEU Flirten per SMS ! für alle Handys

Finde Deinen Traumpartner !



01805 999666 (12Cent/Min)

Anmelden, Partnerwunsch angeben, und du erhältst nach wenigen Minuten Deine ersten Flirt SMS von netten Leuten direkt auf Dein Handy !

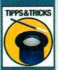
Logo: Alle Nokia ausser 3110,8110 und 9000, Logo: Siemens S45,C45,M45i,ME45,SL45i,M50,MT50, Logo Ericsson: T20e,T29,T39,T68,R520 Logo Alcatel: OT511 Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210,7110,und 9er Serie. Bildmitteilung: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6250,6310,6510,8210,8310,8850,8890,Klingeltöne: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6090,6110,6130,6150,6210,6250,6310,6510,7110,8110,,8210,8810,8850,8890,8310 Klingeltöne: Sagem: 930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959. Klingeltöne: Motorolla: A008,T250,T260,V50,V51,V100,V808,V2288. Klingeltöne Sony/Ericsson: T20e,T29,T39,T68,R520. Klingeltöne Siemens: C45, S45, SL45, ME45. *Bildmitteilungen: Siemens S45, C45, SL45i, ME45, M50, MT50, M45i nur als Logo möglich.

TEST

DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.




PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



REDAKTIONSKONFERENZ Mehrmals im Monat plant das PC-Games-Team die aktuellen Heftinhalte und diskutiert über die Spielebewertungen.

TESTCENTER

Der Startpunkt des **Performance-Balkens** gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher **CPU** eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün). Haben Sie ausreichend **Arbeitsspeicher**, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen? Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer **Grafikkarte** rechnen? Ob Sie eine **Low-Cost-**, **Standard-**, **High-End-** oder **Luxus-Grafikkarte** besitzen, können Sie in unten stehender Tabelle feststellen. **Pro & Contra** umfasst die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind. In der **Empfehlung** gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia Geforce 256
Nvidia Geforce2 MX/-200/-400
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1/2
Ati Radeon

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500*
Ati Radeon 7500/LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440/-460

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500/LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200/-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200
Ati Radeon 9000/Pro
Ati Radeon 9500/Pro

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400/-4600
Ati Radeon 9700/Pro

* Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Dezember 2002

TESTURTEIL GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Realistisch simulierte Großstadt
- + Sehr großer Umfang
- + Passende Musikuntermalung
- + Einzigartiger Genre-Mix
- − Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

PC-Games- **Wertungen**

Spiele werden auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten eingestuft. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) miteinander vergleichen.

> 90%
Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80%
Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70%
Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60%
Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50%
Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

Die PC-Games-Redaktion

Petra Maueröder – Strategie, Abenteuer
... spielt am liebsten: Rollercoaster Tycoon 2, Sim City 4, FM 2003
pm@pcgames.de



Christian Müller – Action, Abenteuer
... spielt am liebsten: Unreal Tournament 2003, Aquanox 2, Gothic 2
cm@pcgames.de



Harald Wagner – Sport, Strategie
... spielt am liebsten: Total Immersion Racing, Morrowind: Tribunal
hw@pcgames.de



Rüdiger Steidle – Strategie, Action
... spielt am liebsten: UT 2003, Runaway, Age of Mythology
rs@pcgames.de



Thomas Weiß – Action, Abenteuer
... spielt am liebsten: Dark Age of Camelot, Gothic 2
tw@pcgames.de



Dirk Gooding – Action, Strategie
... spielt am liebsten: Haegemonia, UT 2003
dg@pcgames.de



Justin Stolzenberg – Sport, Action
... spielt am liebsten: Raven Shield Preview-Version, FIFA 2003
js@pcgames.de



David Bergmann – Abenteuer, Action
... spielt am liebsten: Warcraft 3, Anno 1503, Age of Mythology
db@pcgames.de



STEINHARTE RECHTE Der Schlüssel zum Sieg ist, sich nicht treffen zu lassen. Wer geschlagen wird, fliegt meterweit durch die Luft. Aua!

Gothic 2









Wir prophezeien Ihnen: An diesem Rollenspiel wird sich die internationale Konkurrenz die Zähne ausbeißen. **Denn Gothic 2 ist ein Meisterwerk geworden!**

Gut: Der Schläfer, Bösewicht aus Teil 1, schläft dank Ihnen für immer. Schlecht: Er war eine Art Schoßhündchen Beliars, des Gottes der Dunkelheit. Aus der Traum vom Dasein als Held, der vom Volk bejubelt wird, dem die Damen zu Füßen liegen – Sie rutschen direkt vom Regen in die Traufe: hinaus aus dem Freiluftgefängnis des Vorgängers, einst umspannt von der magischen Barriere, direkt auf das Wanted-Plakat eines Unsterblichen, der verdammt sauer ist. Draußen, in der neuen Welt, liegt die pulsierende Hafenstadt Khorinis, zur einen Hälfte vom Meer, zur anderen von Wäldern und Hügelketten eingerahmt. Durch diese bezaubernde Welt steuern Sie Ihre Spielfigur mit den Cursortasten, während Sie ihr über die Schulter blicken, führen Gespräche und kämpfen mit Schwert, Bogen und Magie gegen Monster.

Die Stadt Khorinis ist das Herzstück des Landes: Auf dem Marktplatz stehen die Händler hinter ihren Verkaufsständen und preisen Waren an. Im Arbeiterviertel sind die Handwerker mit Hammer und Säge beschäftigt, während der Schmied am Amboss unermüdlich auf seine Schwerter schlägt. Durchs Hafenviertel schlendern zwielichtige Gestalten, die gern ihre Fäuste sprechen lassen. Im oberen Stadtteil hat sich die Hautevolee breit gemacht: In prunkvollen Fachwerkhäusern leben dort die Intellektuellen und Reichen. Eines ist überall gleich: Es herrscht aufgrund der drohenden Orkangriffe hektisches Stimmengemurmel. Des Nachts, wenn der Mond die Stadt in fahles Licht taucht, verstummt der Trubel. Der Marktplatz ist wie leer gefegt, die Handwerker sind verschwunden – nur aus der Kneipe unten am Hafen dringt Gepolter. Die meisten Einwohner schlummern in ihren Betten. In **Gothic 2** folgt jede Figur einem glaubwürdigen Tagesablauf.

Grundsätzlich dürfen Sie nach dem Start des Spiels – Magier Xardas gibt Ihnen den Auftrag, das Auge Innos zu finden, um gegen das Böse gewappnet zu sein – jede Richtung einschlagen. Ob Sie die Hauptquests in Angriff nehmen, erst einmal zaghafte Schritte mit ein paar Nebenaufgaben wagen oder gar ganz abseits des roten Fadens agieren, steht Ihnen völlig frei. Grenzen setzen Ihnen die Monster, die in der Wildnis lauern. Wenn Sie in den ersten Spielstunden, von einem unbändigem Erkundungsdrang getrieben, zu tief in den Wald vordringen und dort in einer Höhle das Knurren eines Schattenläufers vernehmen, sollten Sie eines machen: ganz schnell weglaufen. Die meisten Gegner boxen Ihrem Held, der

Die neue Welt

Die magische Barriere des Vorgängers, die sich um das Freiluftgefängnis spannte, wurde zerstört. Draußen ist viel Platz für eine Fortsetzung. Wir haben für Sie die wichtigsten Stationen zusammengetragen.





1 DAS SCHIFF Das Schiff liegt in der Bucht von Khorinis und wird von Paladinen bewacht. Wo es hinsegelt, das werden Sie erst im späteren Spielverlauf herausfinden.



2 DIE HAFENSTADT Die Hafenstadt Khorinis ist das Herzstück der neuen Welt. Hier warten Dutzende Quests auf den Spieler, der sich bei Lord Hagen den Paladinen anschließen kann.



3 LOBARTS HOF Lobarts kleiner Bauernhof ist der perfekte Platz, um die ersten Quest-Schritte in **Gothic 2** zu wagen. Er schickt Sie zum Rübenpflücken – Geld und Erfahrungspunkte winken.



4 DIE TAVERNE Die Taverne liegt in der Mitte der neuen Welt. Hier treffen sich Rauf- und Trunkenbolde. Reiche kriegen für 50 Gold ein Zimmer für die Nacht.



5 XARDAS TURM In diesem Turm befinden Sie sich zu Beginn des Spiels. Hier haust der Dämonenmagier Xardas, der Ihnen sagt, was zu tun ist: Das Auge Innos muss gefunden werden!



6 PASS ZUM MINENTAL Zwei finster dreinblickende Paladine bewachen den Pass zum Minental, der alten Welt aus **Gothic**. Wenn Sie dahin zurückkehren, werden Sie feststellen: Es hat sich einiges geändert ...



7 DAS KLOSTER Im Kloster haust der Erzmagier in einer imposanten Kathedrale. Wer Magier werden möchte, braucht 1.000 Gold und ein Schaf. Ein Schaf? Jawohl. Fragen Sie nicht.



8 DER TROLL Weit im Norden lauern die größten und gefährlichsten Monster. Zum Beispiel ein schwarzer Troll, der noch nicht mal ganz auf den Bildschirm passt ...



9 ONARS HOF Auf Onars Hof tummeln sich Lees Söldner. Wer mag, darf sich den Dreitagebart-Marlboro-Männern anschließen und zum Drachenjäger aufsteigen.

Gothic 1 vs. Gothic 2

Das hat sich im Vergleich zum Vorgänger verändert:



KAMPFSTEUERUNG
Sie haben die Wahl: **Gothic 2** lässt Sie mit der alten Kampfsteuerung aus dem Vorgänger spielen – oder mit der neuen. Letztere wird Einsteigern viel leichter von der Hand gehen, da die Schläge nicht mit den Richtungstasten ausgeführt werden, sondern normal mit der linken Maustaste.

GRAFIK
Gothic 2 benutzt zwar immer noch dieselbe Engine wie der Vorgänger, allerdings mit Verbesserungen. Die Texturauflösung ist streckenweise so hoch, dass die Texturen einen fast fotorealistischen Eindruck hinterlassen. Bäume, Gräser und Sträucher wiegen sich außerdem dynamisch im Wind.

INVENTAR
Das Inventar ist zwar nicht das Nonplusultra, aber trotzdem benutzerfreundlicher geworden: Alle Gegenstände werden automatisch in die richtige Reihenfolge gebracht. Beim Kaufen und Verkaufen genügt ein Klick und die gewünschte Ware landet gegen Abzug des Goldes im Inventar.

nach den Abenteuern des ersten Teils all seine Kraft verloren hat, mit einem Schlag die Luft aus der Lunge. Dann bleibt nur das Laden eines vorhandenen Spielstands, was wegen der fehlenden Quickload-Funktion ganz benutzerunfreundlich über das Hauptmenü geschieht.

Mehr Muskeln erhält die Spielfigur nach erfolgreichen Kämpfen oder gelösten Quests. Einsteiger werden von der Menge an Aufgaben regelrecht erschlagen. Denn jede zweite Person in Khorinis hat ein Problem. Ob Sie helfen, bleibt Ihnen zwar freigestellt, ist aber neben Monsterhauen der einzige Weg, um stärker zu werden. Die ersten Aufträge sind nicht das, was sich ein Held vorstellt: Ein Bauer verdonnert Sie zum Rübenpflücken und dessen Frau verlangt, dass Sie ihr auf dem Marktplatz eine Pfanne kaufen. Doch bald ruft das Abenteuer: Ein Händler schickt Sie in den Wald, in dem Wölfe ihr Unwesen treiben. Viele Quests lassen sich auf unterschiedliche Arten lösen. Als Angehöriger der Miliz werden Sie in der Stadt zwangsläufig auf Verbrecherjagd gehen. Ein Hehler verkauft Heringe, in denen sich etwas anderes als Fischfleisch befindet. Jetzt stehen Sie vor der Wahl: Wollen Sie den Ganoven im Hauptquartier der Paladine verpfeifen und ein nettes Kopfgeld kassieren? Oder machen Sie mit ihm gemeinsame Sache, drücken ein Auge zu und profitieren von seinem speziellen Angebot? Ein anderes Beispiel: Schmied Harad verlangt die Beschaffung einer Orkwaffe, bevor er Ihnen sein Handwerk beibringt. Ein bisschen Recherche genügt und Sie wissen, wo sich ein derartiges Ungetüm aufhält: vor den Stadttoren! Den Ork erledigen Sie schließlich entweder, indem Sie Köpfchen zeigen und ihn auf Kollisionskurs mit einem Raubtier bringen – oder Sie heuern einen Jäger gegen Gold an, schicken selbigen an die Front und beobachten das Geschehen aus „gesunder" Entfernung. Egoisten haben in **Gothic 2** die größten Überlebens-

> Gothic 2 bietet enorme spielerische Freiheit, ohne verwirrend zu sein: **Man darf überall hingehen.** Grenzen setzen nur die Gegner, die in der Wildnis lauern.

EINER GEGEN ALLE Alle sind sie gegen einen. Die Ratten, die Käfer, die Goblins. Und die dunklen Todesritter der Apokalypse, die mit Feuerbällen werfen.

COOLER MAGIER Die Eiswelle gehört zu einem nützlichen Zauberspruch: Ganze Horden von Gegnern lassen sich in Sekundenschnelle tiefkühlgerecht verarbeiten.

DIALOGE „Hallo, ich möchte die Welt retten." „Hervorragend. Fang an, indem du die Rüben da drüben pflückst." Aller Anfang ist schwer.

ZWEIKAMPF Auch wenn es so aussieht, als würden wir (rechts) den Kampf gegen den Ork (links) verlieren. Dem ist nicht so! Ehrlich!

chancen. Siegreich gekämpft wird, indem Sie den richtigen Schlag zur richtigen Zeit ausführen. Schnelle Hiebe dienen als Konterangriff gegnerischer Frontalattacken, richten aber wenig Schaden an. Langsame Schwertstreiche brauchen mehr Vorbereitungszeit und wirken sich dafür merklich auf den Lebensbalken des Kontrahenten aus. Der rechte Mausknopf bewirkt, dass die Spielfigur für wenige Sekunden eine Abwehrhaltung einnimmt.

Gewonnene Erfahrungspunkte tauschen Sie beim entsprechenden Trainer gegen eine Steigerung der Charakterwerte ein. Auf diese Weise trainieren Sie den Umgang mit Schwertern, Bögen und Magie. Aber auch andere Fähigkeiten lassen sich erlernen: Ihr Held darf Waffen schmieden, Tränke brauen, Leute bestehlen oder Tiere zerlegen und die wertvollen Überreste für Gold verkaufen. Dem Charaktermischmasch aus dem Vorgänger haben die Entwickler allerdings ein Ende gesetzt. In **Gothic 2** gibt es keinen feuerballzau-

Heldenhandwerk

Der Held aus **Gothic** kann nicht nur Schwerter schwingen, sondern auch welche machen. Und noch mehr ...

ALCHIMIE
Geschicklichkeits-, Stärke-, Geschwindigkeits- und Lebenselixiere stellt her, wer die Alchimie beherrscht und gerade die richtigen Kräuter zur Hand hat.



RUNEN HERSTELLEN
Einen Schuss Krötenblut mit Spinnenweben vermischen und Koboldknochen dazugeben – fertig ist der Zauber: Feuersturm. Magier bauen ihre Runen selber!



SCHLEICHEN
Immer nur einen Schritt – und das Gewicht stets auf den ganzen Fuß verlagern. Sobald Ihr Held das Schleichen lernt, darf er unbemerkt an Figuren vorbeitapsen.



SCHLÖSSER KNACKEN
Je mehr Punkte Sie in Geschicklichkeit investieren, desto einfacher fällt das Knacken von Schlössern. Dazu brauchen Sie außerdem Dietriche.



SCHWERTER SCHMIEDEN
Rohstahl und Erzbrocken sind Voraussetzungen, um Schwerter zu schmieden. Die können Sie anschließend verkaufen oder selber benutzen.

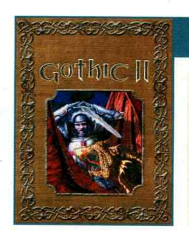


TASCHEN-DIEBSTAHL
Die Diebesgilde in Khorinis lehrt Sie, wie man fremde Geldbeutel stibitzt. Geht der Diebstahl aufgrund mangelnder Geschikklichkeit schlecht aus, rollen Köpfe.



TIERE AUSWEIDEN
Wer sich von einem Jäger in der Kunst des Jagens schulen lässt, darf erlegte Monster ausschlachten. Zähne, Felle, Hörner und Klauen wechseln gegen Gold den Besitzer.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Drei Charakterklassen
- 50 Zaubersprüche
- 50 Monsterarten
- 15 Minuten Videosequenzen
- 150 Nah- und Fernkampfwaffen
- Sechs Kapitel
- Drei Spielwelten, über 100 Quests
- Tag- und Nachtzyklus, Wettereffekte

Zahlen & Fakten

Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Ultima 9, Gothic, Morrowind, Neverwinter Nights
Entwickler:	Piranha Bytes
Vom gleichen Entwickler:	Gothic
Publisher:	Jowood
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers:	06102-81680
Offizielle Website:	http://www.gothic.de
Website des Publishers:	http://www.jowood.de
Website des Entwicklers:	http://www.piranha-bytes.com
Beste Fansite:	http://worldofgothic.de/gothic2
Telefon-Hotline (Kosten):	06102-8168-068 (Standardtarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	29. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	Drei CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	60 Stunden

Im Wettbewerb

	Gothic	Morrowind	Gothic 2
GRAFIK	**82**	**85**	**90**
Detailreichtum Spielwelt	86	91	96
Detailreichtum Objekte	79	90	81
Vielfalt der Spielwelt	72	74	79
Animation der Objekte	78	75	78
Effekte	87	92	90
SOUND	**80**	**84**	**86**
Musik	83	91	89
Soundeffekte	76	88	88
Stimmen/Kommentar	79	76	86
STEUERUNG	**73**	**89**	**75**
Bedienungskomfort/Navigation	67	89	69
Präzision der Steuerung	73	90	73
Übersichtlichkeit/Perspektive	80	88	80
ATMOSPHÄRE	**84**	**91**	**94**
Spannung/Überraschungen	85	94	91
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	92	90
Story/Dialoge/Kommentare	83	90	84
Inszenierung	71	88	96
SPIELDESIGN	**82**	**88**	**86**
Komplexität/Spieltiefe	81	94	86
Einsteigerfreundlichkeit	70	60	76
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	74	85	70
Verhalten der Computerfiguren	79	75	84
Innovation	63	90	49
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 01/01	PCG 07/02	PCG 01/03
WERTUNG:	**85**	**91**	**91**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele — Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + Extrem hoher Detailgrad
- + Tag- und Nachtzyklus
- + Läuft enorm flüssig
- + Hochauflösende Texturen
- − Vereinzelt unglaubwürdige Animationen

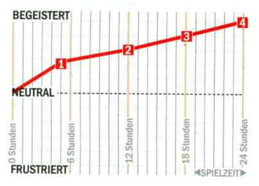
Sound
- + Dynamische Musikuntermalung
- + Neun Stunden professionelle Sprachausgabe
- + Realistische Soundkulisse
- − Sprecher wiederholen sich oft

Steuerung
- + Steuerung nach Eingewöhnung simpel
- + Vereinfachte Kampfsteuerung
- − Übersicht leidet gelegentlich
- − Immer noch umständliches Inventar

Atmosphäre
- + Story bietet Überraschungen
- + Unterhaltsame Dialoge
- + Glaubwürdige Fantasy-Welt
- − Langweilige Zwischensequenzen

Spieldesign
- + Intelligente Gegner
- + Enorme spielerische Freiheit
- + Drei interessante Charakterklassen
- + Viele, verzweigte Quests
- − Wenig Neuerungen zum Vorgänger
- − Für Einsteiger tendenziell zu schwer

Motivationskurve





1 Meine Güte, in der Stadt ist ganz schön was los. Man kommt kaum zum Verschnaufen.



2 Oh ... das Minental aus dem Vorgänger hat sich verändert. Hilfe, die Orks kommen!



3 Das Auge von Innos ist ... was?! Wir wollen nicht zu viel verraten, aber: Die Spannung steigt!

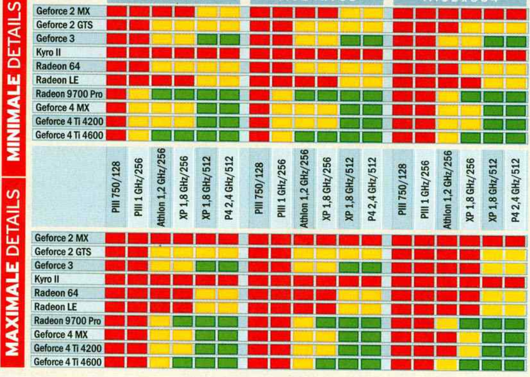


4 Die Kämpfe gegen Drachen sind Höhepunkte des Spiels. Aber es ist noch lange nicht vorbei ...

Leistungs-Check

Gothic 2 schaut exzellent aus. Der Preis sind sehr hohe Hardware-Anforderungen. Ein schneller Prozessor und – noch viel wichtiger – mindestens 512 MB RAM sind Voraussetzung, wenn Sie **Gothic 2** flüssig genießen und die ohnehin relativ langen Ladezeiten minimieren wollen. Alle anderen können nur mit Einschränkungen spielen: Die Sichtweite zu reduzieren, hilft viel. Rechenpower lässt sich auch sparen, indem man die Hintergrundmusik deaktiviert.





Die drei Charakterklassen

Paladin, Drachenjäger und Feuermagier – für eine dieser drei Charakterklassen werden Sie sich entscheiden müssen.



MILIZ **PALADIN**

In der Hafenstadt haben sich die Paladine niedergelassen. Dort hat der Spieler die Möglichkeit, sich der Miliz anzuschließen – und später selber Paladin zu werden. Als Angehöriger der Miliz sind Sie bestens geschult im Umgang mit Einhand- und Zweihandschwertern. Später, als Paladin, kriegen Sie magische Runen von Ihren Vorgesetzten ausgehändigt. Damit dürfen Sie sich in Sekundenschnelle an wichtige Orte teleportieren, im Kampf heilen und Angriffsmagie verwenden.



SÖLDNER **DRACHENJÄGER**

Auf Onars Hof weilt jemand, den Sie vielleicht noch aus dem Vorgänger kennen: Lee. Der bildet Sie auf Wunsch zum Söldner aus. Als Söldner beherrschen Sie den Umgang mit Bögen und Armbrüsten am besten. Später besteht die Möglichkeit, Drachenjäger zu werden. Als Drachenjäger müssen Sie – im Gegensatz zum Paladin – auf jegliche Magie verzichten, genauso wie der Söldner. Ein Ausgleich ist die imposante Rüstung, die hohen Schutz vor Waffen und Magie bietet.





NOVIZE **FEUERMAGIER**

Im Kloster hausen die Zauberer. Dort dürfen Sie beim Erzmagier in die Lehre gehen, um Novize zu werden. Als Novize werden Sie überwiegend mit schwachen Zaubersprüchen wie Feuer- oder Eispfeil kämpfen. Später befördert Sie Ihr Vorgesetzter zum Feuermagier. Als Feuermagier stehen Ihnen eine Reihe verheerender Zaubersprüche zur Verfügung: Feuersturm, Todeshauch (siehe Video auf DVD), Skelettarmee erschaffen, Monster schrumpfen ...

bernden Ritter mit Langbogen. Entweder, oder: In der Hafenstadt startet Ihre Karriere als Paladin; auf Onars Bauernhof bildet Lee Sie zum Drachenjäger aus; im Kloster erlernen angehende Zauberer die Kunst der Magie. Ist Ihre Entscheidung gefallen, gibt es kein Zurück mehr. Dadurch erhöht sich der Wiederspielbarkeitsfaktor enorm. Haben Sie sich der Miliz der Paladine angeschlossen, werden die verfeindeten Söldner auf Onars Bauernhof gereizt auf Ihre Anwesenheit reagieren – und sämtliche Quests dort gehen flöten. Die dürfen Sie dann beim zweiten Durchspielen nachholen.

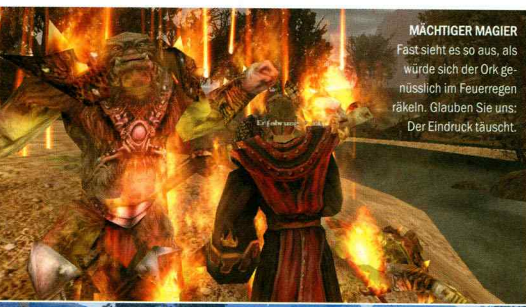
Gothic 2 ist ein außerordentliches Rollenspiel, das viele klassische Tugenden makellos umsetzt. Den Charakter vom Schwächling zum Superman aufzupäppeln, macht süchtig. Die über hundert Quests auf verschiedene Arten zu lösen, auch. Was aber darüber steht, all diese Glanzpunkte überstrahlt, das ist etwas anderes: nämlich die Atmosphäre. Die Entwickler haben eine glaubwürdige Fantasy-Welt geschaffen, die so stimmungsvoll ist, dass der Autor dieser Zeilen beim Spielen – einem Japaner in Rothenburg ob der Tauber gleich – alle fünf Sekunden auf die Bildschirmfoto-Taste gehämmert hat, in der Hoffnung, all die denkwürdigen Augenblicke festzuhalten. Leider können die Standbilder nur andeuten, was sich in Bewegung auf dem Monitor abspielt. Die Natur der Spielwelt entfaltet tagsüber einen geradezu paradiesischen Farbenrausch: Ein Weg führt schräg hinab zu einem See, auf dem



ENE, MENE, MUH – und raus bist du! Die großen Magier der Gothic-2-Welt halten im Zauberwald schwarze Messen ab.



AUGENFREUNDLICH Solche liebevoll gezeichneten Bäume haben wir zuletzt in Unreal Tournament 2003 gesehen: Gothic 2 ist grafisch eine Wucht!



MÄCHTIGER MAGIER Fast sieht es so aus, als würde sich der Ork genüsslich im Feuerregen räkeln. Glauben Sie uns: Der Eindruck täuscht.



AUGENWEIDE Welches Häuschen hätten Sie denn gern? In der Hafenstadt ist eine ganze Menge los. Etliche Quests winken!

ein hundertfarbiges Blumenmeer aus Seerosen ruht. Weit von der Zivilisation entfernt liegt ein verzauberter Wald, dessen Bäume so dicht aneinander stehen, dass die Sonnenstrahlen nur vereinzelt durch die Wipfel dringen und ein wundervolles Muster ergeben. An manchen Stellen segeln lose Blätter herab. Zwischen den Stämmen, Büschen und Sträuchern glitzern des Nachts Glühwürmchen. Hin und wieder regnet es und die Berge in der Ferne sind dann nur noch zu erahnen. **Gothic 2** schafft es spätestens dann, wenn ein Sonnenuntergang den Horizont in strahlendes Rot taucht, das Monitorbild in ein impressionistisches Gemälde zu verwandeln.

Auch die Akustik darf in diesem Zusammenhang nicht unerwähnt bleiben: Auf Ihren Streifzügen durch die Wälder werden Sie von zurückhaltend melodischen Flötenklängen begleitet, die – immer zum richtigen Zeitpunkt – dynamisch in spannende Musik umschwenken. Die Soundeffekte werden dafür sorgen, dass Sie sich in der Dunkelheit beobachtet fühlen, weil von überallher Äste knacken, das Unterholz raschelt und Grillen zirpen. Ein bisschen lächerlich dagegen wirken die Animationen der Spielfiguren. Beim Kämpfen schaut der Held mitunter aus, als leide er unter einem epileptischen Anfall. Und hüpfen kann er, da würde selbst der Weltmeister im Stabhochsprung vor Neid erblassen: Ohne Hilfsmittel springt Ihr Held gelegentlich wie ein Gummimann meterhoch in die Luft, als wolle er nach den Sternen am Himmel greifen. Das schafft er im Gegensatz zu den **Gothic 2**-Entwicklern nicht ganz: Die haben nämlich das bisher beste Rollenspiel des Jahres geschaffen, das nun Seite an Seite mit **Morrowind** den Genre-Thron besetzt.

THOMAS WEISS

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



„Guten Tag, ich hätte gerne Gothic 2 – und einen neuen PC!"

Gleich an der ersten Weggabelung sollte ein Warnschild aufgestellt sein: „Wir müssen draußen bleiben" – das gilt zum einen für den gemeinen 256-MByte-RAM-Mob, dem die Entwickler einen Riegel vorgeschoben haben. Genauer gesagt: einen Speicherriegel. Ohne 512 MByte Hauptspeicher ist die Framerate bequem mitzählbar. Im Vergleich zur schicken, aber etwas steril wirkenden **Morrowind**-Welt „lebt" das **Gothic**-Reich: Wenn man durch die Gassen der Städte flaniert, finstere Höhlen erkundet oder durch die Wälder streift, tankt man jede Menge Fantasy-Flair – da stört mich die umständliche Inventar-Handhabung nur noch halb soviel. Ebenfalls draußen bleiben müssen Rollenspiel-Einsteiger – die sind bei **Dungeon Siege** viel besser aufgehoben. Von Anfang an scheint sich die komplette **Gothic 2**-Belegschaft gegen einen verschworen zu haben, die Kampfsteuerung hat man erst mit genügend Training drauf. Für erfahrene Magier und Paladine werden die Feiertage dank **Gothic 2** zu wahrhaftigen Feiertagen.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Gothic 2 schaut so gut aus, dass sich selbst Redaktionsmuffel Rüdiger verblüfft die Augen reibt.

Meine Spielfigur hat sich verhalten wie ein Auto, das von jemanden gesteuert wird, der zum ersten Mal hinterm Steuer sitzt: ein Hüpfer nach vorne, Vollbremsung. Und bevor Sie jetzt auf die falsche Idee kommen: Das lag nicht an einer umständlichen Steuerung, sondern an der Umgebungsgrafik. Die ist so schön, dass man vor Staunen kaum zum Spielen kommt, immer wieder anhält und den Blick schweifen lässt. Auch die inneren Werte stimmen: **Gothic 2** ist von vorne bis hinten mit verzwickten und motivierenden Quests voll gepackt, ohne verwirrend zu sein. Die Kampfsteuerung hat man im Vergleich zum ersten Teil zum Positiven hin entschärft, das Gegnerverhalten ist glaubwürdig, die Story – obwohl klischeebeladen – spannend umgesetzt. Für **Gothic 2** lasse ich alle **Morrowinds** dieser Welt links liegen! Und wenn ich mit dem Paladin durch bin, ist der Magier dran.



TESTURTEIL
GOTHIC 2 — 91

ENTWICKLER Piranha Bytes	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 1.000 | 1.500 | 2.500
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Welt ist extrem detailliert
+ Viele, verzweigte Quests
+ Story bietet Überraschungen
+ Extreme spielerische Freiheit
– Für Einsteiger tendenziell zu schwer

GRAFIK	90%
SOUND	86%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	94%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GOTHIC** oder **ULTIMA 9** mochten.

Rolf T.
Zahntechniker

Stefan O.
Architekt

Jürgen S.
Grafiker

Die überraschendsten Treffen ereignen sich in 



Betritt die deutsche Community von EverQuest und triff Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.



www.everquest-europe.com









Anno 1503

Am 25. Oktober war **Anno**-Tag: Das heiß ersehnte Aufbau-Strategiespiel stand nach vierjähriger Entwicklungszeit endlich in den Läden und sorgte für zwiespältige Eindrücke bei unseren Lesern. Während die einen vom Endlosmodus restlos begeistert waren, bissen sich andere am Schwierigkeitsgrad die Zähne aus. Ein Beta-Patch (auf CD und DVD) korrigiert den hohen Schwierigkeitsgrad und senkt viele Betriebskosten; dadurch wird **Anno 1503** spürbar einfacher – und unterhaltsamer. Nachdem wir nun einen Monat lang das Feedback unserer Leser gesammelt haben, lassen wir nun die Käufer zu Wort kommen.

SIEBEN FRAGEN AN DEN ANNO-PROFI

PC Games: Was hältst du ganz persönlich von Anno 1503?

Pietschmann: „Um ehrlich zu sein, hat mich der Vorgänger mehr in seinen Bann gezogen. Bei **Anno 1503** fehlen mir vor allem die stimmungsvollen Zwischensequenzen, die bei **1602** noch für mehr Flair sorgten. Außerdem ist das Spiel selbst für **Anno**-Veteranen durch den Wegfall der Steuern recht schwer geworden."

PC Games: Welche Verbesserungen gefallen dir besonders gut?

Pietschmann: „Das Stadtbild ist um einiges hübscher geworden, da wesentlich mehr Personen herumwuseln und selbst die Gewässer belebt sind. Ansonsten ist **Anno** ja zum Glück **Anno** geblieben und wurde nicht verschlimmbessert."

PC Games: Was hätte besser gemacht werden können beziehungsweise müssen?

Pietschmann: „Der Multiplayer-Modus hätte von Anfang an integriert sein müssen. Dafür hätten die Spieler vermutlich auch eine weitere Terminverschiebung in Kauf genommen, da das in der Szene ja ohnehin an der Tagesordnung ist. Außerdem hätte man am System der Steuern festhalten sollen, da das Spiel so gerade für Einsteiger wesentlich schwerer geworden ist."



MATTHIAS PIETSCHMANN betreibt die Fansite www.annomania.de

PC Games: Welches Feedback hast du von den Besuchern deiner Fansite bekommen?

Pietschmann: „Sehr viele fanden es zu schwer, ein großer Teil vermisst die Videos. Den meisten kommt es so vor, als sei **Anno 1503** nach vier Jahren immer noch nicht ausgereift."

PC Games: Was erwartest du von den angekündigten Patches?

Pietschmann: „Vor allem müssen die Systemabstürze beim Laden von Spielständen und bei längerem Spielen im Endlosspiel behoben werden. Außerdem muss dringend das Routefinding der Schiffe verbessert werden; es ist einfach eine Katastrophe für eine noch kleine Siedlung, wenn ein Schiff an einer Insel hängen bleibt und man es versenken muss."

PC Games: Wäre ein öffentlicher Beta-Test für Anno 1503 angebracht gewesen?

Pietschmann: „Ich kann schon verstehen, dass Sunflowers keinen öffentlichen Beta-Test angesetzt hat. Es tauchen immer mehr Alpha- und Betaversionen vorab im Internet auf, die Beta-Tests für die Publisher zunehmend riskanter machen. Allerdings hätte ich von den Entwicklern schon erwartet, dass ihnen der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad auffällt."

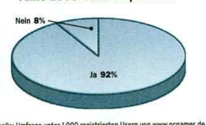
PC Games: Was macht deiner Meinung nach den Reiz der **Anno**-Reihe aus?

Pietschmann: „Ganz klar die große Handlungsfreiheit der Spiele. Ich habe alle Möglichkeiten und kann weitgehend machen, was ich will. Entweder ich führe Krieg gegen meine Insel-Nachbarn oder ich siedle einfach nur friedlich vor mich hin und betrachte voller Stolz meine selbst gebauten Städte."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Würden Sie Anno 1503 weiterempfehlen?



Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+

1. Extrem hohe Langzeitmotivation
2. Detaillierte Grafik
3. Possierliche Animationen
4. Atmosphärische Musik
5. Verständliche Steuerung

–

1. Technische Probleme
2. Zu hoher Schwierigkeitsgrad
3. Nicht gerade einsteigerfreundlich
4. Zu wenige Innovationen
5. Fehlender Mehrspielermodus

Die Meinung der PC-Games-Leser:

RENÉ NIPPA (21), Student aus Oldenburg
„**Anno 1503** gefällt mir insgesamt sehr gut, ist aber nicht das Meisterwerk geworden, das alle erwarteten. Die Gründe stecken im Detail: Der hohe Schwierigkeitsgrad, die langwierige Erkundung und Darstellungsprobleme trüben den Spielspaß. Trotzdem verbringt man auch mit **Anno 1503** wieder unzählige Stunden."

PETER BATHGE (15), Schüler aus Ober-Mörlen
„**Anno 1503** ist genauso geworden, wie ich es mir erträumt hatte. Die detailverliebte Grafik lädt zum Zuschauen ein und das Spiel macht ebenso süchtig wie der Vorgänger. Alle Spieler, die sich mit der geruhsamen Atmosphäre eines Aufbauspiels anfreunden können, dürfen **Anno 1503** auf keinen Fall verpassen!"

TIMO BANTIEN (27), Beamter aus Wedemark
„Ganz ehrlich: **Anno 1503** wirkt wie ein zeitgemäßer Patch für **1602**. Ein paar neue Melodien, größere Inseln, mehr Völker, bessere Schiffe und fertig. Die alte Spielatmosphäre ist aber auf jeden Fall sofort wieder da. **Anno 1503** hat all das, was mir bei **Port Royale** gefehlt hat. Umgekehrt ist das leider genauso!"

STEFFEN KRÜGER (16), Schüler aus Berlin
„Wer sich am relativ hohen Schwierigkeitsgrad nicht stört, wird mit einem gnadenlos süchtig machenden Spiel belohnt. Es dauert keine Minute, bis das berühmte **Anno**-Feeling zum Vorschein kommt. Wer also gerne mal baut, handelt und manchmal auch kämpft, macht bei diesem genialen Spiel nicht viel falsch."



Fußballmanager 2003

Kleine, aber feine Verbesserungen und die spannendsten Spielszenen seit Genrebestehen sichern Gerald Köhlers neuestem Streich die Tabellenspitze.

Wer die Feature-Liste des **Fußballmanager 2003** studiert, wird feststellen, dass es im Vergleich zum Vorjahresmodell nur drei wesentliche Neuerungen gibt: Erstens kommt in den 3D-Spielszenen die Engine von **FIFA 2002** zum Einsatz. Zweitens liefert nun eine Spiel-Ausgabe des Fachmagazins **Kicker** das Neueste aus der Gerüchteküche und präsentiert Analysen zum letzten Spieltag. Und drittens dürfen Hobby-Architekten mit dem Stadioneditor ganz neue Sporttempel entwerfen. Das mag sich nicht nach viel anhören, aber schon nach wenigen Stunden zeigt sich, dass die Verbesserungen echten Spielspaß-Mehrwert bringen. So sehen die Partien in der 3D-Darstellung nicht nur ausgesprochen gut aus (abgesehen vom aus **FIFA 2002** bekannten Puppen-Look der Spieler), sondern ähneln vor allem auch endlich einer echten Bundesliga-Begegnung. Konterangriffe, Lattenknaller, Elfmeter – da kommt echtes **Sportstudio**-Feeling auf. Vor allem die genialen Replays und Kamerafahrten machen Laune.

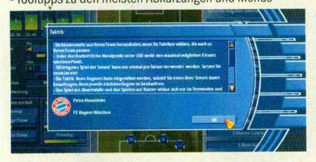
Als nicht weniger spannend erweist sich der von den meisten Fans bevorzugte Textmodus, der mit seinen variantenreichen Spielbeschreibungen und witzigen Einlagen glänzt („Der Ball rollt Ihnen vor die Füße – wollen Sie ihn

Die wichtigsten **Neuerungen**

Neben den drei großen Fortschritten Spielzeitung, 3D-Szenen und Stadionausbau gibt es unzählige kleine, aber feine Verbesserungen. Die wichtigsten finden Sie untenstehend. Eine komplette Auflistung steht Interessierten auf der offiziellen Homepage unter www.fm2003.de offen.

Hilfe

- Bei längerer Inaktivität werden automatisch ausführliche Tipps und Erläuterungen angezeigt.
- Eigener Hilfebutton in den wichtigsten Menübereichen
- Tooltipps zu den meisten Abkürzungen und Menüs



Aufstellung

- Zahlreiche Automatikfunktionen, um beispielsweise die jüngsten, erfahrensten, fittesten, stärksten oder unzufriedensten Spieler einzusetzen
- Automatische Rotationssysteme



Transfermarkt

- Neues Verhandlungssystem ohne Prozente mit echten Marktwerten, härtere Kaufgespräche
- Rolle im Verein (etwa „Stammspieler“) kann mit ins Angebot aufgenommen werden.



Spielerattribute

- Mit der neuen Sondereigenschaft „Führungsspieler“ haben Spieler Einfluss auf ihre Teamkameraden.
- Stark erweiterte Boni, etwa für bestimmte Spielerkombinationen, Fähigkeitenkombinationen und verliehene Titel („Torschützenkönig“)



Jugendspieler

- Besonderen Talenten lassen sich Mentoren zuteilen.
- Wer nicht acht gibt, verliert seine begabtesten Jungkicker an wohlhabende Konkurrenzvereine.
- Eigene Trainingslager, Turniere, Nationalmannschaft
- Beenden hin und wieder Karriere frühzeitig



Stadion

- Breite und Kapazität der Tribünen völlig frei wählbar
- Beliebige Texte und Grafiken auf den Tribünen
- Beliebige Dachkonstruktion, Rasenmuster
- Es gibt noch viele weitere Details; so lässt sich das Stadion fast völlig frei designen.



Büro

- Auf Wunsch ersetzt ein gerendertes Managerbüro das Hauptmenü, die Untermenüs bleiben gleich.
- Gewonnene Pokale werden dort in Vitrinen aufgestellt.



Spielzeitung

- Ausgabe des **Kicker** mit rund 300 Seiten Meldungen
- Spielberichte, Transfermeldungen, Vorabberichte, Berichte aus anderen Ligen und Ländern und viel mehr.



3D-Spielszenen

- Neue Engine aus **FIFA 2002**, aber nur 800x600
- Neue Eingreifmöglichkeiten (Passen, Schießen, Grätschen; gilt auch für den Textmodus)



gleich zurück ins Spiel bringen oder Zeit schinden?“). Egal, für welche Darstellung Sie sich entscheiden – in brenzligen Situationen können Sie eingreifen und beispielsweise Ihren Stürmer zum Abspiel bewegen oder den Abschluss fordern. Nur wenn Sie sich mit dem Endergebnis zufrieden geben und die Wiedergabe ganz abschalten, müssen Sie auf diese Möglichkeit verzichten.

Die Spielzeitung kommentiert die interessantesten Begegnungen oder bringt Interviews mit den Stars der betreuten Mannschaft, die über die Stimmung im Team aufklären. Auch wenn sich die Artikel nach einiger Zeit wiederholen, findet sich immer wieder Unterhaltsames und Informatives in den Ausgaben. Der Stadionausbau überzeugt mit unzähligen Erweiterungen. Wer es sich leisten kann, macht aus einem Regionalliga-Acker in wenigen Jahren einen Sport-Tempel, der jedes Olympia-Stadion verblassen lässt. Das nötige Klimpergeld ziehen Sie vor allem aus Werbeverträgen, Fernsehrechten, Bandenwerbung – selbst den Namen Ihrer heiligen Arena können Sie an einen Sponsor vermieten. Wer sich nicht um alles selbst kümmern will, überlässt einzelne Bereiche computergesteuerten Assistenten, die je nach Bezahlung und Kompetenz mehr oder



HARTE BANDAGEN In Verhandlungen mit Sponsoren, Spielern und Vereinen kommt es auf die Rollenspiel-Eigenschaften Ihres Alter Ego an.

weniger gut arbeiten. Je mehr Personal, desto besser. Ein Mannschaftsarzt verkürzt beispielsweise die Verletzungsdauer, sein Kollege verringert das Risiko von Trainingsunfällen, ein Psychologe erhöht das Zusammengehörigkeitsgefühl. Damit Ihre Jungs sich nicht zur Saison-Halbzeit auf einem Abstiegsplatz wiederfinden, sind vor allem drei Dinge wichtig: Training, Training und Training. Entweder Sie stellen die Pläne selbst auf – üben etwa Standardsituationen, die dann in den Begegnungen auch tatsächlich so umgesetzt werden –, oder Sie vertrauen die Stunden Ihren Assistenten an. Taktische Schulungen erhöhen die Spielerintelligenz, gehen aber zulasten der Kondition. Drillen Sie wiederum die Spielstärke, werden Ihre Jungs bald müde. Der Trick besteht darin, alle Faktoren möglichst im Gleichgewicht zu halten. Wie schnell sich Ihre Spieler im Training verbessern, hängt vor allem von ihrem Talent ab. Zwar können theoretisch auch wenig talentierte Kicker hohe Spielstärken erreichen (die reicht von 0,5 bis 14 Punkten; Fußballer mit mehr als 12 Punkten sind Stars von Weltruhm), die Wahrscheinlichkeit ist aber recht gering. Neue Talente spüren Sie oder Ihre Scouts entweder in Jugendmannschaften und bei Turnieren oder auf dem weltweiten



KICKER Die Spielzeitung liefert aufschlussreiche Interviews, Wechselgerüchte und Analysen. Fast immer wird die eigene Mannschaft einbezogen.

PC CD-ROM

TESTCENTER

Inhalt & Features

- Authentische Namen und Logos dank offizieller Lizenz
- 47 Ligen in 22 Ländern
- Über 25.000 Spieler
- Umfangreiches Trainingssystem mit 25 Übungen plus Standards
- Editor
- Karrieremodus und Wahlverein
- 3D-Modus verwendet Engine von **FIFA 2003**

Im Wettbewerb

	Anstoß 3	Bundesliga Manager 2002	Bundesliga Manager 2003
GRAFIK	**60**	**61**	**84**
Detailreichtum Spielwelt	54	58	80
Detailreichtum Objekte	52	65	82
Vielfalt der Spielwelt	73	69	70
Animation der Objekte	72	70	88
Effekte	56	51	60
SOUND	**66**	**50**	**60**
Musik	70	33	30
Soundeffekte	58	44	70
Stimmen/Kommentar	74	72	74
STEUERUNG	**66**	**82**	**76**
Bedienungskomfort/Navigation	62	86	77
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	61	83	70
ATMOSPHÄRE	**81**	**80**	**82**
Spannung/Überraschungen	83	75	80
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	84	85
Story/Dialoge/Kommentare	79	76	80
Inszenierung	64	60	70
SPIELDESIGN	**78**	**83**	**86**
Komplexität/Spieltiefe	88	86	90
Einsteigerfreundlichkeit	69	76	75
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	86	86	86
Verhalten der Computergegner	71	77	79
Innovation	85	73	69
MEHRSPIELERMODUS	**72**	**69**	**69**
Abwechslung der Spielmodi	65	60	60
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	48	48
Einstellungsmöglichkeiten	75	75	75
TEST-AUSGABE:	PCG 03/00	PCG 12/01	PCG 01/03
WERTUNG:	**73**	**83**	**86**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + 3D-Spielszenen auf hohem Niveau
- + Hübsches Render-Büro
- + Informative Spielzeitung
- − Sehr nüchternes Menüdesign

Sound
- + Atmosphärische Stadionsounds
- + Sound sowohl im Text- als auch im 3D-Modus
- + Eigene MP3-Musik abspielbar
- − Mitgelieferte Musik nervt schnell

Steuerung
- + Viele Komfortfunktionen
- + Unendliche Eingriffsmöglichkeiten
- − Teilweise ausgesprochen unübersichtlich

Atmosphäre
- + Fangesänge, Stadionsounds
- + Professionelle Kommentatoren
- + Originalnamen dank Original-Lizenzen
- − Keine Zwischensequenzen

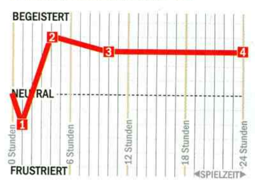
Spieldesign
- + Hohe Spieltiefe
- + Langzeitmotivation
- − Für Einsteiger tendenziell zu schwer

Mehrspielermodus
- + Reibungsloser Ablauf
- − Nicht im Internet und Netzwerk

Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Kicker 2, Anstoß 4, 4-4-2
Entwickler:	EA Sports
Vom gleichen Entwickler:	NHL 2003, FIFA 2003, Fußballmanager 2002
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0 (Standardtarif)
Offizielle Website:	http://www.fm2003.de
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.fm2003.de
Beste Fansite:	http://fm2002.gamigo.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (€ 1,21/Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Frei
Termin:	27. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,99
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

Motivationskurve





1 Uff! Die Komplexität erschlägt einen zu Beginn schier. Wo ist welcher Menüpunkt?



2 Mann, sehen die 3D-Spiele genial aus! Und der Textmodus ist nicht weniger spannend.



3 Die ersten Siege sind eingefahren, es wird Zeit, das Geld ins Stadion und neue Spieler zu investieren.



4 Es gibt immer wieder Neues zu entdecken, etwa witzige Interviews und Sonderereignisse.



TEXTMODUS Wer die Spiele anhand der Textkommentare verfolgt, erlebt genauso viele Höhen und Tiefen wie auf dem 3D-Rasen.



QUAL DER WAHL Auf Wunsch übernimmt Co-Trainer Computer die Aufstellung. Die Kriterien reichen von der bestmöglichen Mannschaft bis hin zu Talenten.

Transfermarkt auf. Ist ein Kicker an Ihrem Angebot interessiert, treffen Sie sich zu Unterhandlungen. Wie viel Sie dort herausholen können, hängt von Ihrem Verhandlungsgeschick ab. Spielerverkäufe sind nicht mehr so einfach wie im Vorgänger und bei interessanten Kickern ohne festen oder auslaufenden Vertrag bieten die Computermanager fleißig mit. Auch kann es schnell passieren, dass Spieler, deren Moralwert zu tief sinkt oder die andere Probleme innerhalb der Mannschaft haben, ihre Verträge lösen.

Insgesamt verfügt Ihr Manager wie in einem Rollenspiel über vier Charakterwerte (plus Fremdsprache), die Sie mit zunehmender Erfahrung weiterentwickeln können. Der **FM 2003** wird dabei nie langweilig, selbst in der zehnten Saison gibt es immer noch Neues zu entdecken und neue Ziele zu erreichen. Es dauert allerdings auch einige Zeit, bis man sich in den verschachtelten Menüs zurechtgefunden hat. Das Hauptmenü zählt 18 (!) Einträge, von denen noch in Dutzende weiterer Bereiche verzweigt wird – da kann man schon einmal den Überblick verlieren. Alternativ ersetzt ein klassisches Render-Büro (kennt man beispielsweise aus **Anstoß 2**) die Buttonleiste. Einfacher wird's dadurch sicher nicht, wohl aber schöner. Am flüssigsten spielt sich **FM 2003** ohnehin, wenn man sich nur um eine Hand voll Aufgaben persönlich kümmert und den Rest Kollege Computer überlässt.

RÜDIGER STEIDLE

„Der Ball rollt Ihnen vor die Füße - wollen Sie ihn ins Spiel bringen oder Zeit schinden?" Solche Ereignisse sorgen für Abwechslung.


TESTURTEIL
FUSSBALLMANAGER 2003

86

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 6 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Netzwerk: -, Internet: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Allumfassende Spieloptionen
+ Spannende Spielszenen
+ Enormer Langzeitspielspaß
− Suboptimale Assistenten
− Verschachtelte Menüs

GRAFIK	84%
SOUND	60%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KICKER 2** oder **FM 2002** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Steht auf, wenn ihr Fußball liebt! Und dann ab in den nächsten Laden und FM 2003 kaufen!

Gerald Köhler liefert bei seinem Club EA Sports wieder einmal eine absolut überragende Vorstellung ab. Wenn Sie sich für einen Fußballmanager entscheiden, dann muss das der **FM 2003** sein! Egal, ob es die superspannende Spieldarstellung im Textmodus oder in der 3D-Ansicht ist, der fordernde Karrieremodus oder die beinahe überwältigende Optionsvielfalt und Detailfülle – der **FM 2003** ist in jeder Beziehung spitze. Ein nettes Gimmick ist auch die Spiel-Ausgabe des **Kicker**: Fast immer gibt es ein aufschlussreiches Interview oder nützliche Berichte über Spielerwechsel. Allein, eine der größten Stärken ist auch gleichzeitig die größte Schwäche: Die EA-Wirtschaftssimulation ist so komplex, dass es einige Zeit dauert, bis man sich in der verschachtelten Menüführung zurechtfindet. Zumal die Computerassistenten nicht immer überzeugende Arbeit abliefern. Abgesehen davon und von den gelegentlich nicht ganz nachvollziehbaren Spielergebnissen habe ich am **FM 2003** schlichtweg nichts zu kritisieren.

Anstoß 4 vom Platz gestellt

Ursprünglich sollte an dieser Stelle der Test von Ascarons heiß erwartetem Fußballmanager Anstoß 4 beginnen. Doch unsere **Testversion war aufgrund unzähliger Fehler beinahe unspielbar.**



DAS LACHEN VERGANGEN Laut Marketing-Chef Bernd Almstedt ist bei der Entwicklung von Anstoss 4 fast alles schief gelaufen, was schief gehen konnte, Frei nach dem Fußballerzitat „Erst hatten wir kein Glück, und dann kam auch noch Pech hinzu."

Nun lässt Ascaron die Produktion einstampfen, ein neues Master ist in Arbeit. **Anstoß 4** soll einige Tage später als geplant, dafür aber möglichst fehlerfrei erscheinen. Wir sprachen mit Marketing Director Bernd Almstedt über Hintergründe und die Verkaufsfassung.

PC Games: Auf keinem der vier Testsysteme lief **Anstoß 4** fehlerfrei. Auf zwei Rechnern war es schlichtweg unspielbar, auf den anderen beiden tauchten so viele Probleme auf, dass es einfach keinen Spaß machte. Wie konnte es dazu kommen?

Almstedt: Etwa zwei Wochen vor der Veröffentlichung von **Anstoß 4** hatten wir einen Festplattendefekt im Entwicklungssystem. Das ist normalerweise kein Problem, schließlich gibt es Backups. Dummerweise war aber nicht die Original-Festplatte das eigentliche Problem, sondern der Controller, so dass die Backup-Platte sofort wieder beschädigt wurde. Wir mussten daraufhin auf eine gesicherte Version zurückgreifen, die bereits mehrere Tage alt war, wo also noch viele alte Fehler drinsteckten. Um diese sicher fixen zu können,

haben wir uns damals entschieden, die Veröffentlichung von **Anstoß 4** vom 15. auf den 29. November zu verschieben. Als wir uns dann daranmachten, die Entwicklungsumgebung wiederherzustellen, sind uns leider unter Zeitdruck Fehler unterlaufen. Hintergrund ist, dass wir mit mehreren Programmierern an verschiedenen Modulen arbeiten. Die Entwicklungsumgebung stellt dabei sicher, dass nicht drei Mitarbeiter gleichzeitig an einem Abschnitt basteln und dass immer nur die neueste Version verwendet wird – und genau das hat nicht mehr funktioniert. Ein Beispiel: Wenn ein Programmierer einen bestimmten Fehler behoben hat, wird das anschließend von der Qualitätssicherung gecheckt und der Fehler als ausgemerzt markiert. Aber wenn dann das nächste Mal ein anderer Programmierer an diesem Code gearbeitet hat, hat das Entwicklungssystem teilweise wieder diese Änderungen und Verbesserungen mit dem alten, fehlerhaften Code überschrieben. Während wir also auf unserer Liste einen Fehler nach dem anderen abgehakt haben, hat sich einer nach dem anderen wieder eingeschlichen. Allerdings wissen wir inzwischen, dass dieses Problem zusätzlich noch dadurch verschärft wurde, dass die DVDs fehlerhaft produziert wurden, was zu weiteren und noch viel größeren und offensichtlicheren Problemen führte. Ob das im Presswerk passiert ist oder bei der Datenübertragung, wissen wir noch nicht.

PC Games: Haben denn eure Betatester das Spiel nicht noch einmal überprüft, als es schließlich fertig war?

Almstedt: Dafür blieb uns leider keine Zeit mehr. Was wir zwei, drei Tage lang gemacht haben, bevor die DVD ins Presswerk ging, war, den Kopierschutz und die Installation zu testen, damit es keine Kompatibilitätsprobleme gibt. Wir haben über 50 verschiedene Laufwerke getestet – unter verschiedenen Betriebssystemen, weil die sich teils unterschiedlich verhalten haben. Mal funktionierte es unter Windows XP reibungslos, dann wieder gab's bei Windows 98 DLL-Fehler. Da musste noch viel getan werden. Wir haben einfach darauf vertraut, dass die anderen Fehler schon alle behoben waren. Immerhin wurde ja während der Entwicklung jeder bekannte Bug gefixt und dies auch von uns überprüft.

PC Games: Aber im Ganzen ist das nie überprüft worden?

Almstedt: Nicht in der finalen Version. Das liegt schlicht daran, dass die volle Version mehrere GB groß ist. Da dauert das Kompilieren (Erstellen einer kompletten, lauffähigen Fassung, Anm. d. Red.) eine Ewigkeit! Wenn wir das dauernd gemacht hätten, würde **Anstoß 4** irgendwann nächstes Jahr im Sommer erscheinen.

PC Games: Wann habt ihr die Fehler denn bemerkt?

Almstedt: Nachdem das Master fertig war, sind unsere Programmierer erstmal nach Hause gegangen, um quasi 48 Stunden durchzuschlafen – das hatten sie sich nach der anstrengenden Arbeit auch verdient. Erst nachdem Stefan (Gebenus, Produktmanager von **Anstoß 4**, Anm. d. Red.) und ich die ersten Muster aus dem Presswerk mit nach Hause genommen hatten und dort spielen wollten, sind uns die ersten Ungereimtheiten aufgefallen. Wir wussten zuerst nicht, ob das an unseren Rechnern lag. Als dann aber die ersten Fehlerberichte aus der PC-Games-Redaktion eingetrudelt sind, haben wir Großalarm gegeben und alle wieder aus dem Urlaub zurückgeholt.

PC Games: Was passiert jetzt?

Almstedt: Wir lassen die Produktion einstampfen. Wir erstellen derzeit eine neue Master-Version, die alle bekannten Fehler behebt, vor allem natürlich auch die Datenfehler auf den DVDs. Die bisher gefertigten Packungen werden zurückgeholt und die alten Datenträger vernichtet. Dann wird die neue Version produziert, verpackt und ausgeliefert. Das alles dauert seine Zeit, weshalb wir das Veröffentlichungsdatum erneut um drei bis vier Tage verschieben müssen.

Bugs, Bugs, Bugs

Die Liste der Fehler, die PC Games während des Tests aufgespürt hat, umfasst satte drei DIN-A4-Seiten. Eine Auswahl der gröbsten Bugs finden Sie im Anschluss. Ein erster Beta-Patch, den uns Ascaron zur Verfügung stellte, scheint tatsächlich viele der aufgeführten Bugs auszumerzen. Bis zum Redaktionsschluss war keine vollständige neue Version verfügbar, so dass sich nicht einschätzen lässt, ob die Verkaufsfassung tatsächlich fehlerfrei ist – schließlich standen für die Fehlerbehebung nur wenige Tage zur Verfügung. Wir rechnen damit, dass wir Ihnen noch innerhalb der ersten Dezemberwoche einen Test auf www.pcgames.de anbieten können; eine ausführliche Besprechung folgt in PC Games 02/03.

3D-MODUS
Auf drei von vier Testmaschinen funktionierte die 3D-Spieldarstellung erst mit einer von Ascaron entwickelten Patch-Datei. Selbst danach waren noch zahlreiche Abstürze zu verzeichnen, etwa im Torszenen-Modus. Was da auf dem Bildschirm abläuft (oder besser: ruckelt), hat mit Fußball herzlich wenig zu tun. Die Spieler rennen durcheinander wie aufgeschreckte Hühner, der Ball „warpt" übers Spielfeld, vorgegebene Taktiken werden anscheinend ignoriert.

TEXTMODUS
Im Textmodus gibt es die meisten Fehler. Angefangen von Toren, die nicht angezeigt werden, über falsch zugewiesene Karten (ohne vorherige gelbe Karte mit Gelb-Rot vom Platz gestellt) bis hin zu falschen Einwechslungen. Vielfach werden statt Namen einfach Variablen wie „%1" und „%2" dargestellt. Zu allem Überfluss läuft die Textdarstellung ebenso stockend wie die 3D-Präsentation.

STATISTIKEN
Zahlreiche Statistiken funktionieren nicht oder nur unzureichend, darunter Eckstöße, Zweikämpfe und Spielbewertungen. Bereits vorhandene Zahlen verschwinden ohne erkennbaren Grund.

TRANSFERMARKT
Bei der Spielersuche und in Sortierfunktionen kommt es immer wieder zu Abstürzen.

SPIELLOGIK
Das Spielerverhalten ist oft nicht nachvollziehbar. So laufen Angriffspiele über die falsche Seite, trotz Fairplay-Anweisung wird übel gefoult, trotz Defensivtaktik stürmen die Spieler munter drauflos.

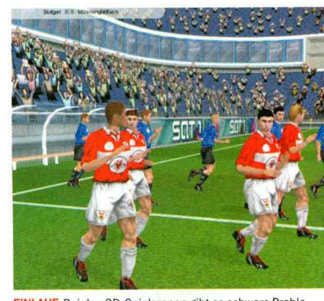
DIVERSES
Wichtige Ereignisse, etwa Gerichtsverhandlungen, werden nicht angezeigt, in fast allen Spielbereichen kommt es immer wieder zu Abstürzen.

PC Games: Das ist löblich, aber schon **Anstoß 3** machte auf einigen Rechnern Schwierigkeiten, bei **Port Royale** gab es Probleme und nun **Anstoß 4** – gibt es vielleicht bei Ascaron ein generelles Problem mit der Qualitätssicherung?

Almstedt: Ich muss zugeben, dass es Probleme gibt, diese umfangreichen Produkte fehlerfrei hinzukriegen. Aber: Wir leisten auch einen wirklich guten Support, das kann jeder Ascaron-Kunde bestätigen. Wir haben allein bei **Port Royale** im Nachhinein über eine halbe Million DM ausgegeben und ein kostenloses Add-on gemacht. Wir werden auch bei **Anstoß 4** alles daransetzen, unseren Kunden eine möglichst perfekte Version zu liefern.

PC Games: Wie wollt ihr sicherstellen, dass solche Fehler bei zukünftigen Produktionen nicht mehr auftauchen?

Almstedt: Das wird bei uns momentan ganz heiß diskutiert. Vielleicht waren unsere Spiele manchmal zu komplex und haben, gerade **Port Royale**, die Technik etwas zu weit ausgereizt. Vielleicht müssen wir in Zukunft etwas weniger innovativ werden, sondern mehr auf Stabilität setzen.



EINLAUF Bei den 3D-Spielszenen gibt es schwere Probleme: Entweder sie funktionieren gar nicht oder ruckeln.

Hier werden Sie geholfen!

Sollten Sie mit der überarbeiteten Fassung von **Anstoß 4** trotzdem Probleme haben, bietet Ascaron drei Anlaufstellen an.

▶ ONLINE
Auf der Ascaron-Homepage unter www.ascaron.com und der Website von **Anstoß 4**, www.anstoss4.com, finden Sie neben dem offiziellen Forum, in dem Ascaron-Mitarbeiter Fragen beantworten, eine Liste mit den häufigsten Problemen und Lösungen sowie ein Kontaktformular.

▶ TELEFON
Die Hotline ist montags bis freitags von 14:00 bis 17:00 Uhr unter der Nummer 05241-96690 erreichbar. Es fallen nur die üblichen Telefongebühren an.

▶ POST
Ascaron Entertainment GmbH
Dieselstraße 66
D-33334 Gütersloh

ABLENKUNGSMANÖVER Eine geschickt platzierte Bombe sorgt im gegnerischen Hauptquartier für Konfusion.

Soldiers of Anarchy

Genforscher gespielt, Viren freigelassen, Planet kaputt. Wer das Glück hatte, in einem Bunker Schutz zu finden, hat nach zehn Jahren das Pech, wieder herauszumüssen.

AUF EIN WORT Am Kartenrand trifft man gelegentlich auf Einsiedler, die Informationen oder Waren feilbieten.

So jedenfalls geht es vier Soldaten, die sich im Jahr 2004 rechtzeitig in einen ABC-Bunker zurückgezogen haben. Das Tal, in dem einst eine Militärbasis stand, hat sich bis zum Jahr 2014 in eine grüne Idylle verwandelt, in der Bären und Rehe die einzigen Bewohner zu sein scheinen. Doch je tiefer sich der Trupp in die Wildnis traut, desto mehr Anzeichen menschlichen Lebens sind erkennbar. Und tatsächlich findet sich nach einigen Kilometern ein Dorf, das gerade von einer brutalen Gang versklavt wird – „Jede Menge Leben", freuen sich die vier schwach gerüsteten Soldaten und retten die Dorfbewohner. Die sind dafür dermaßen dankbar, dass sie ihren Befreiern gleich zwei iher Leute schenken, zudem ein paar Waffen und etwas Munition. Außerdem erzählen sie, dass alle bekannten Siedlungen von derartigen Banden belästigt werden und dass der Spieler sie doch bitte von diesem Fluch befreien möge. Und da der Spieler ein netter Kerl ist, setzt er Himmel und Hölle in Bewegung, um der Bitte nachzukommen. Auf eine an **Commandos** erinnernde Art schickt er seine Jungs, die mit den unterschiedlichsten "Begabungen" (wie beispielsweise der Umgang mit schweren Waffen oder Sprengstoff) gesegnet sind,



AUG' IN AUG' Der offene Kampf gegen die übermächtigen Feinde ist nur selten zu empfehlen.



VERSTECKTER ANGRIFF Das Team schleicht sich zu Fuß an eine Panzerabwehrstellung heran.



GUT AUSGESTATTET Die Ausrüstung der Kämpfer übernimmt auf Wunsch eine Automatik.



SCHLECHTE SICHT Dunkelheit und Regen ermöglichen das unbemerkte Anpirschen an die Gegner.



FEIGHEIT Bei einer solch großen Übermacht nehmen die Gegner oftmals Reißaus.

kreuz und quer über die Karte, um in den meist verlassenen Siedlungen nach Spuren der alten Zivilisation zu suchen. Oftmals finden sich Waffen, selten aber auch Fahrzeuge.

Nach der ersten Mission, in der man maximal zwei Gefolgsleute und einen Jeep als „Beute" mit in die Basis nehmen kann, darf der Spieler erst einmal seine Wunden lecken. Die Teammitglieder können geheilt, die Fahrzeuge repariert und ausgerüstet, Medi-Packs und Aufputschmittel produziert werden. Für all diese Aufgaben hat man allerdings nur einen begrenzten Zeitraum zur Verfügung, so dass man genau planen sollte, welche Prioritäten man setzt. Immerhin leisten die optionalen Automatikfunktionen sinnvolle (leider nicht reversible) Arbeit. Wer sich vor dem nächsten Einsatz aufrüsten möchte, der kann sich zuvor bei einem Händler eindekken, der 31 Waffen, 30 Munitionstypen, rund 20 Fahrzeuge und gelegentlich sogar Hubschrauber zum Tausch anbietet.

Danach geht es in die nächste der 13 sehr umfangreichen Missionen. Vor allem in den ersten Levels muss man – wieder ähnlich wie in **Commandos** – beim Einnehmen einer Radarstation, beim Sprengen einer Basis oder beim Befreien von Sklaven gegen eine große Übermacht kämpfen und entsprechend strategisch vorgehen. Dabei erweisen sich die Gegner jedoch als weitaus klüger als ihre **Commandos**-Pendants: Wenn sie beispielsweise einen leeren Wagen sehen, wird der sofort geklaut – da sie den Wagen anschließend nicht mehr verlassen, ist ein Zurückstehlen für den Spieler unmöglich.

Je mehr Soldaten eine Mission beginnen, desto weniger Zivilisten können Sie rekrutieren.

Da man im Laufe des Spiels immer mehr Leute und bessere Waffen bekommt, wird **Soldiers of Anarchy** schrittweise zum Actionspiel, ohne dabei den Anspruch und den knackigen Schwierigkeitsgrad zu verlieren. Dafür, dass das Spiel nicht zur Massenschlacht ausartet, sorgt zudem eine einfache Mengenbegrenzung. Maximal zehn Leute können höchstens zehn Fahrzeuge steuern, was einerseits große Gefechte verhindert und andererseits den Spieler vor eine schwere Entscheidung stellt: Je mehr Leute er in eine Mission schickt, desto weniger neue Zivilisten kann er rekrutieren.

In Szene gesetzt wird der Kleinkrieg mit einer schnellen und realistisch tristen 3D-Grafik. Die zeigt zwar weniger Details als der direkte Konkurrent **Platoon**, ermöglicht aber eine weitaus bessere Fern- und Übersicht. Auch die Bedienung ist einfacher ausgefallen. Ein simples Ziehen eines Gegenstandes aus dem Inventar auf den Empfänger reicht, um Gegenstände auszutauschen. Die Interaktion einer Spielfigur mit Freund und Feind fällt ähnlich leicht, da ein Rechtsklick ein Menü öffnet, aus dem Tätigkeiten wie Heilen, Angreifen oder Sprengen ausgewählt werden. Der Gipfel der Benutzerfreundlichkeit: Die Kämpfe lassen sich jederzeit pausieren, um beispielsweise den Kämpfern einzelne Ziele zuzuweisen, womit Silver Style die Vorzüge von Runden- und Echtzeit-Strategie kombiniert.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Trotz der enormen Vielfalt der Waffen und der Handlungsfreiheit kommt das Spiel niemals aus der Balance.

Soldiers of Anarchy ist eine gelungene Kombination aus Action- und Strategiespiel, die mit einer beklemmend glaubwürdigen Story, anspruchsvollen Missionen und einer gelungenen Bedienung überzeugt. Für mich gibt es nur einen nennenswerten Kritikpunkt, der wiegt aber umso schwerer: die Routenplanung. Um zum zugewiesenen Zielort zu gelangen, laufen beziehungsweise fahren die Einheiten scheinbar planlos über den Bildschirm, kehren unvermittelt um und legen auch gerne mal eine Pause ein. Unter Feindbeschuss oder inmitten eines Minenfelds sind dies denkbar schlechte Manieren, die da an den Tag gelegt werden. Dass gerade dieser wichtige Aspekt stiefmütterlich behandelt wurde, ist verwunderlich, da die Entwickler ansonsten eine enorme Detailversessenheit an den Tag gelegt haben. Da traben liebevoll animierte Hirsche durch die Wälder und Soldaten machen an ihren MGs Dehnungsübungen. Trotz der enormen Vielfalt an Waffen und Fahrzeugen sowie der Handlungsfreiheit kommt das Spiel niemals aus der Balance.



TESTURTEIL
SOLDIERS OF ANARCHY

84

ENTWICKLER Silver Style Ent.
ANBIETER Bigben Int.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

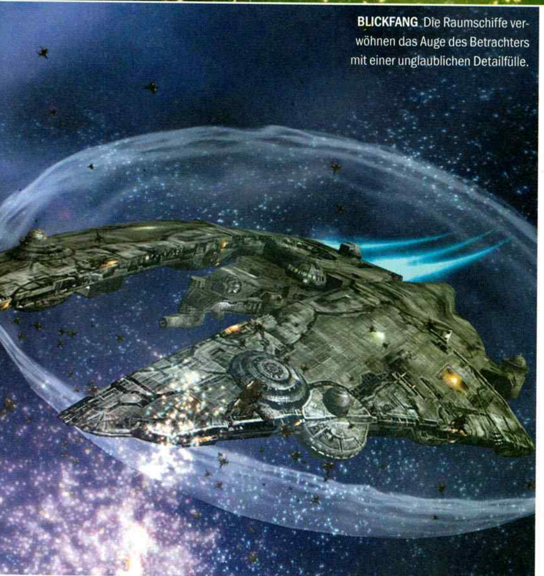
PRO & CONTRA
+ Gelungenes Teammanagement
+ Große Handlungsfreiheit
+ Zahlreiche Waffen und Fahrzeuge
+ Lange Spieldauer
− Schwache Routenplanung

GRAFIK	80%
SOUND	82%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PLATOON** oder **SHADOW COMPANY** mochten.

Haegemonia

Die schönsten Sci-Fi-Schlachten gibt es nicht mehr auf der Leinwand, sondern **ab sofort auf Ihrem PC.**



BLICKFANG Die Raumschiffe verwöhnen das Auge des Betrachters mit einer unglaublichen Detailfülle.

Um eines gleich klarzustellen: Die hier gezeigten Screenshots des Echtzeit-Strategiespiels **Haegemonia** sind keine Renderbilder, sondern ganz normale Spielgrafik. Verantwortlich für die Spielfilm-Optik ist die **Walker**-Engine von Entwickler Digital Reality (**Imperium Galactica 1** und **2**). Die Technologie nutzt die Fähigkeiten von DirectX-8-Grafikkarten, um den Monitor mit den wohl schönsten Explosionen, Raumschiffen und Weltraumschlachten der PC-Geschichte zu füllen.

Doch zurück zum Spiel: In **Haegemonia** lenken Sie in zwei linearen Einzelspieler-Kampagnen das Schicksal der Erdlinge oder Marsianer auf ihrem Eroberungsfeldzug durch die Galaxie. Dazu kommandieren Sie kleine Flotten aus Jägern, Korvetten, Kreuzern und Schlachtschiffen und liefern sich mit zwei Alienrassen erbitterte Gefechte in der Dunkelheit des Weltalls. Als Schlachtfelder dienen Planetensysteme, von denen in späteren Missionen gleich mehrere per Wurmloch miteinander verbunden sind. So kann es passieren, dass Sie in zwei Sonnensystemen gleichzeitig angegriffen werden und zwischen den Kampfschauplätzen hin- und herschalten müssen. Glücklicherweise lassen sich solche Situationen per Pausenfunktion entschärfen, auch die Kamerasteuerung (vergleichbar mit **Homeworld**) wird dadurch erleichtert. Damit sich Spieler mit Orientierungsproblemen zurechtfinden, liegen Planeten, Wurmlöcher oder Asteroidenfelder ähnlich wie in **Star Trek: Armada 2** auf einer Ebene – wer die Vorzüge eines 3D-Schlachtfeldes nicht nutzen will, wird dazu auch nicht gezwungen.

GROSSANGRIFF Eine Flotte aus Kreuzern steuert auf einen Planeten zu. Ohne Verteidiger sind die Bewohner den Aggressoren hilflos ausgeliefert.

WIRTSCHAFT In diesem Menü verwalten Sie die Wirtschaft eines Planeten.

MISSION ERFÜLLT Jäger nehmen eine Raketenbasis unter Beschuss, die daraufhin in mehreren Explosionen verglüht.

Neben dem Schlachtengetümmel gilt es, Planeten und Monde zu kolonisieren oder zu erobern. Die Verwaltung der Planeten beschränkt sich auf das Festlegen von Steuersätzen und Errichten von Gebäuden. Beispielsweise erhöhen Biosphären die Bevölkerungsdichte, Fabriken sorgen für gesteigerte Produktivität und Freizeitzentren wirken sich positiv auf den Moral-Wert der Bewohner aus. Neue Technologien für Flotte und Planeten bekommen Sie im Forschungs-Modus. Aufgeteilt in acht Forschungsgebiete, stehen Ihnen insgesamt über 250 Technologien zur Verfügung. Dumm nur, dass Sie pro Mission über eine begrenzte Anzahl an Forschungspunkten verfügen. Somit müssen Sie sich ganz genau überlegen, ob Sie lieber den Protonen-Blaster, das Sportzentrum oder den zivilen Raumhafen erforschen wollen. Ach ja: Im Spiel tauchen Helden auf, die Ihnen als Gouverneure, Generäle oder Spione gute Dienste leisten und im Spielverlauf an Erfahrung gewinnen. Schwachpunkt ist die Gegner-KI: Ihre Feinde greifen meist einzeln und auf selbstmörderische Weise an, wodurch die Kämpfe nach ein paar Spielstunden ihren Reiz verlieren. Alles in allem ist **Haegemonia** ein Muss für **Homeworld**-Fans. Wer eher auf **Warcraft** steht, sollte sich den Kauf gründlich überlegen. DIRK GOODING



TESTURTEIL
HAEGEMONIA

ENTWICKLER Digital Reality
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 44,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Für Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

84

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Umwerfende Grafik
+ Atmosphärischer Sound
+ Guter Genre-Mix
− Dumme Gegner-KI
− Komplizierte Steuerung

GRAFIK	94%
SOUND	91%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	81%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HOMEWORLD: CATACLYSM** oder **STAR TREK: ARMADA 2** mochten.

MEINUNG
DIRK GOODING

Mir gefällt Haegemonia besser als Warcraft 3 und Age of Mythology!

Wenn Sie **Homeworld** lieben und den Wirtschafts- und Forschungsteil von **Master of Orion** genial finden, dann dürfen Sie getrost 10 Punkte auf unsere Wertung aufschlagen. Die Schlachten sind die reinste Augenweide, die Forschungs- und Wirtschafts-Planung halten einen stets auf Trapp. Und wenn Ihre Spionage-Helden wieder einmal erfolgreich Alien-Technologie stehlen oder mit Sabotage-Aktionen gegnerische Großkampfschiffe sprengen, müssen Sie sich für Ihr fieses Grinsen nicht entschuldigen. Dass man dann doch öfters verärgert aus der Wäsche schaut, hängt an den vielen kleinen Problemzönchen. Die Steuerung ist zu kompliziert, die mangelhafte KI lässt Zweifel an der Intelligenz der gegnerischen Alien-Generäle aufkommen. Trotz dieser Mängel gefällt mir **Haegemonia** besser als **Warcraft 3** oder **Age of Mythology**.

UNSCHÖN Diese blaue Pixelmasse stellt einen Planeten dar. Die Grafik gehört nicht zu den Stärken von Starfleet Command 3.

Star Trek: Starfleet Command 3

ENTZWEI Treffer! Wenn Gegner explodieren, freut man sich umso mehr: Denn die Gefechte dauern oft bis zu 15 Minuten.

Deuterium fließt durch die Transferleitungen in den Material-Reaktionsinjektor, damit der Warpkern ... **hallo, sind Sie noch da?**

Wer im Vortext nur die Hälfte versteht, der gehört nicht zur Zielgruppe von **Starfleet Command 3**. Der dritte Teil der **Star Trek**-Simulation ist allen Fans der Serie gewidmet. Diesmal hat man sich von den unbekannten Rassen des Vorgängers weg und zum bekannten **The Next Generation**-Universum hinbewegt. In insgesamt sieben Kampagnen übernehmen Sie die Rolle der rechtschaffenen Föderation, der angriffslustigen Klingonen, der hinterlistigen Romulaner oder der Borg-Roboter. Unter zig Schaltflächen, Menüs und Infofenstern ist ein Spiel versteckt, in dem Sie vor allem eines machen: den Weltraum mit einem selbst gebastelten Raumschiff durchforsten und minutenlange, sehr taktisch angehauchte Echtzeit-Kämpfe gegen Angreifer führen. Was hat sich im Vergleich zum Vorgänger geändert? Details. Ab jetzt stehen Offiziere unter Ihrem Kommando, die – sofern bei den Gefechten alles glatt läuft – an Erfahrung gewinnen und ihre Aufgaben immer effektiver erledigen. Feintuning hat man bei der Anzahl verfügbarer Schilde betrieben; deren Menge wurde von sechs auf vier gesenkt, wodurch die Schlachten direkter und schneller ablaufen. Verbessert wurde auch die Grafik. Die ist nun nicht mehr ganz, sondern nur noch ein bisschen schlecht: Der Weltraum wirkt kahl und die Explosionen schauen im Vergleich zum Genre-Kollegen **Haegemonia** (Seite 78) aus wie schon mal gegessen. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
ST STARFLEET COMMAND 3

80

ENTWICKLER Taldren	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8
Internet: 8 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Viel Spieltiefe
+ Story-Missionen
+ Spannende Kämpfe
– Umständliches Interface
– Hässliche Grafik

GRAFIK	45%
SOUND	81%
STEUERUNG	50%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	82%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARFLEET COMMAND 2** oder **HAEGEMONIA** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Sobald man die über 50 Hotkeys auswendig beherrscht, macht **Starfleet Command 3** Spaß.

In den ersten Stunden war es mühsam, wach zu bleiben: Das Tutorial erzählt weitschweifig und umständlich davon, wie **Starfleet Command 3** funktioniert – man versteht trotzdem nicht viel. Zu viele Icons, Untermenüs und Infofenster verwirren. Später, sobald man die komplizierte Bedienung intus hat, nimmt der Spielspaß Konturen an. Die Gefechte, meistens dauern sie minutenlang, sind schweißtreibend und ausschließlich mit der richtigen Taktik und Ausrüstung zu gewinnen. Schön auch die Idee mit den Offizieren, die schrittweise besser werden – der Aspekt motiviert wie in einem Rollenspiel. Größter Pluspunkt sind die Story-Missionen. Die machen im Vergleich zu den anonymen, sich wiederholenden Aufträgen im Vorgänger eines: Spaß. Also, beißen Sie in den ersten Stunden die Zähne zusammen und geben Sie dem Spiel eine Chance!

Legion



WILDES WUSELN Die Echtzeit-Gefechte laufen automatisch ab.



SCHAUPLATZ Auf der Übersichtskarte bewegen Sie Armeen, für Bauvorhaben wechseln Sie in die Stadt-Ansicht.

Legion weckt Erinnerungen: an die Sternstunden des römischen Reiches und der Runden-Strategie.

Ein bisschen **Caesar**, ein bisschen **Hannibal**, ein bisschen **Imperialismus** und ein bisschen **Heroes of Might & Magic** – die Entwickler von **Legion** haben sich bei so vielen Strategie-Klassikern bedient, dass Genre-Veteranen garantiert feuchte Augen bekommen. Nicht nur, weil das Runden-Strategiespiel so aussieht, als wäre es vor fünf Jahren programmiert worden. Sondern vor allem auch, weil es sich genauso simpel-schön spielt wie jene Oldies. Je nach Szenario (inklusive Tutorial stehen sechs Kampagnen zur Auswahl) übernehmen Sie einen Stamm im antiken England, Frankreich oder Italien und müssen versuchen, Ihren Machtbereich mit Diplomatie und militärischen Mitteln auszuweiten. Dazu errichten Sie in Ihren Städten Produktionsstätten für Holz, Erze und Steine, konstruieren Kasernen und Vergnügungsviertel für die Bevölkerung, damit die Geburtenrate steigt. Kämpfe laufen automatisch ab. Sie wählen lediglich Aufstellung und Verhalten (vorrücken, stürmen, halten) und schauen dann Ihren Männern zu, wie sie sich in Echtzeit mit den Gegnern prügeln. Leider ist weder der Aufbaupart noch der Strategieteil oder die Diplomatie sonderlich komplex. Zudem gibt es kleine Ungereimtheiten, etwa dass Gebäude immer im Frühjahr fertig gestellt werden, egal ob der Grundstein im Sommer oder Winter gelegt wird. Strategen finden in **Legion** aber einen netten Genre-Mix. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL LEGION

ENTWICKLER Slitherine Software
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. € 28,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 233 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA

- \+ Einfache Bedienung
- \+ Viele Szenarien
- \+ Schönes Spielsystem
- − Kontrollverlust in Schlachten
- − Grafisch veraltet

GRAFIK	44%
SOUND	38%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	28%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEROES OF MIGHT & MAGIC** oder **IMPERIALISMUS** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Altgediente PC-Strategen freuen sich über Déjà-vus im Dutzendpack.

Eigentlich ist **Legion** recht simpel. Es gibt weder besonders viele Bauwerke noch hunderte Truppentypen wie in manchem Echtzeit-Kollegen, noch bietet das diplomatische Parkett viel Raum zum Manövrieren. Weil es aber immer irgendwo brennt, man seine Strategien ständig überdenken und Städte mangels Bauplatz auf bestimmte Rohstoffe oder Produkte spezialisieren muss, kommt kaum Routine auf. Obwohl **Legion** in keinem Punkt mit **Civilization 3**, **Heroes of Might & Magic 4** oder **Age of Wonders 2** mithalten kann, hatte ich schon lange nicht mehr so viel Spaß mit einem klassischen Strategiespiel. Ich werde es über Weihnachten bestimmt noch einmal rauskramen. Wer auf „modernen Schnickschnack" wie komfortable Tutorials oder 3D-Grafik nicht verzichten möchte, wird mit **Legion** aber nicht glücklich.



Die Siedler 4 Die neue Welt



INDIOS Maya, Trojaner, Wikinger und Römer – alle vier Völker sind mit eigenen Kampagnen vertreten.

Gold Edition gekauft? Angeschmiert! Denn hier kommt **die dritte Missions-CD.**

Nach der **Missions-CD** und **Die Trojaner und das Elixier der Macht** liefert Blue Byte mit **Die neue Welt** das dritte Add-on für **Die Siedler 4** ab. Ein neues Volk ist nicht dazugestoßen, dafür haben die Level-Designer allen Stämmen eine neue Kampagne mit je fünf Szenarios spendiert. Zusammen mit drei Multiplayer-Maps und zwei Einzelspieleraufträgen ergibt das 25 frische Einsätze. Die machen Gebrauch von vorbestimmten Ereignissen, die schon den **Trojaner**-Missionen mehr Spannung verliehen haben. So gilt es, im ersten Maya-Level jeweils 25 Einheiten Brot, Fisch, Fleisch und Tequila zu sammeln, während die Armee dem Botschafterschiff der Wikinger sicheres Geleit durch feindliches Gebiet geben muss. Zwar stehen zwei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, aber auch im niedrigsten ist das Add-on kein Zuckerschlecken. Besonders in zeitkritischen Aufträgen wie dem oben beschriebenen dauert es eine Weile, die optimale Strategie auszutüfteln. Alles in allem verspricht **Die neue Welt** **Siedler**-Veteranen viele Stunden Spielspaß, wenn es auch nichts wirklich Neues zu bestaunen gibt. 16 Euro sind aber ein fairer Preis. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL SIEDLER 4 NEUE WELT

80

ENTWICKLER Blue Byte	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 16,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 200 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Reichlich neue Szenarien
- + Schön geskriptete Missionen
- + Günstiger Preis
- − Keine spielerischen Neuerungen
- − Hoher Schwierigkeitsgrad

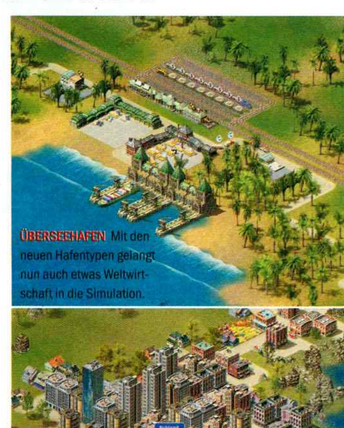
GRAFIK	78%
SOUND	77%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	30%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIEDLER 4** oder **CULTURES 2** mochten.



Industriegigant 2: 1980-2020

Das Add-on **behebt all die kleinen Unzulänglichkeiten** des Industriegiganten.



ÜBERSEEHAFEN Mit den neuen Hafentypen gelangt nun auch etwas Weltwirtschaft in die Simulation.

SUCHTTEMPEL Die Kaffee-Industrie ist eine der neuen Produktionsketten des Add-ons.

Mit satten 20 Missionen in drei Kampagnen sowie 30 Endloskarten ist das Add-on zum **Industriegigant 2** ein gutes Stück umfangreicher als das Hauptprogramm. Die Missionsziele sind mit dem Vorgänger identisch, aber nach wie vor anspruchsvoll und unterhaltsam: 50 Tonnen Kaffee produzieren, 10 Millionen auf dem Konto ansammeln oder den Nachbarort mit Ölsardinen beliefern. Damit keine Langeweile aufkommt, wurde das Hauptprogramm mit über 50 zusätzlichen Produkten wie Mais, Zucker oder Gold erweitert, die in Industrien wie Fischereihafen, Raffinerie oder Schmuckindustrie erzeugt werden. Diese werden in moderneren Transportmitteln über die sehr großen Landschaften bewegt: je drei neue Lkws, Schiffe, Flugzeuge und Hubschrauber sowie fünf moderne Lokomotiven erschließen das Land schneller und billiger als je zuvor. Die wichtigste Änderung liegt in der Warenwirtschaft: Parzellen eines Lagers können einzeln belegt werden und Lager lassen sich einzelnen Produktionsstätten zuweisen. Damit kann die Fabrikation effizient gesteuert werden, was angesichts der eingeführten Computergegner auch notwendig ist. HARALD WAGNER



TESTURTEIL IG 2: 1980-2020

85

ENTWICKLER Jowood	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 28,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 4, Internet: 4, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Sinnvolle Erweiterungen
- + Verwobene Produktionsketten
- + Konkurrenten in den Szenarien
- − Ungenügendes Wirtschaftsmodell

GRAFIK	77%
SOUND	66%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	38%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INDUSTRIEGIGANT 2** oder **RAILROAD TYCOON 2** mochten.

Carcassonne


HÜBSCH Auf Wunsch wird das Spielfeld in 3D-Grafik dargestellt – aber nur auf leistungsfähigen Rechnern.

Carcassonne ist wie Tetris: **simpel und genial.** Jetzt gibt es das Brettspiel für den PC.

Viele Regelwerke sind so einfach, dass sie jeder nach ein paar Minuten begreift. Doch nur wenige sind gleichzeitig auch komplex. **Carcassonne** schafft diesen schwierigen Spagat zwischen Schlichtheit und Tiefgang. Der Spielablauf funktioniert, ganz nach Brettspielvorbild, folgendermaßen: Die Mitspieler legen abwechselnd Karten mit Landschaftsmotiven (die auf Wunsch auch in einfacher 3D-Grafik erstrahlen, was aber auf Kosten des Spielflusses geht) aneinander und platzieren Figuren darauf. Jede Karte muss sich ans Element der vorigen anfügen: Städte an Städte, Wege an Wege, Flüsse an Flüsse. Das Spannende daran ist, dass ein gewiefter Gegenspieler eine aufwendig geplante Konstruktion des Gegenspielers kurz vor ihrem Abschluss blockieren kann, um alle Punkte einzuheimsen. Schön: Im Gegensatz zur Brettspielvariante übernimmt der PC das Ausrechnen der Punkte nach abgeschlossener Partie. Das spart enorm viel Arbeit. Weniger schön: Zwar läuft **Carcassonne** problemlos auch mit anderen Mitspielern im Internet und im Netzwerk, das Unplugged-Zusammensein mit Freunden hat aber einen höheren Spaßfaktor. THOMAS WEISS


TESTURTEIL
CARCASSONNE

ENTWICKLER	ANBIETER
Meridian 93	Koch Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 5, Internet: 5, 1 Sp./Packung

60

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Gut umgesetztes Spielprinzip
+ Übersichtliche Grafik
+ Exzellente Mehrspieler-Funktion
– Nur Urspiel wurde umgesetzt
– Unnötiges Sound-Gedudel

GRAFIK	52%
SOUND	57%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ELFENWELT** oder **DIE SIEDLER VON CATAN** mochten.

Napoleon


ECHTZEITSTRATEGIE FÜR FAULE Wer nichts macht, gewinnt: Die Feinde laufen ins Verderben.


STRATEGISCHE ÜBERSICHTSKARTE Wir nehmen gerade mit Leichtigkeit Europa ein.

Napoleon ist ein **seltsames Strategiespiel:** Es läuft von ganz alleine.

Auf einem isometrischen Schlachtfeld verteilt: Kavallerie, Infanterie, Artillerie. Da erscheint das Textfenster: „Ein scheinbar aussichtsloser Kampf. Zeigen Sie, was Sie können!" – der Echtzeit-Kampf beginnt. Ab jetzt dürfen Sie sich zurücklehnen und abwarten. Die Gegner zucken nach ein paar Sekunden bedächtig Ihrer Armee entgegen und es kommt vor, was nicht vorkommen sollte: Die Angreifer verheddern sich beim Überqueren von Brücken, manchmal ist die KI so verzweifelt, dass sie Reiter übers Wasser schweben lässt. Den Kampf gewinnen Sie von ganz alleine, weil der Feind angetröpfelt kommt. Meistens verschlimmert die Situation nur, wer eingreift. Denn die Steuerung funktioniert nicht richtig, Einheiten befolgen Befehle oft nicht und wenn, dann falsch. Hilfreich dagegen die Filmsequenzen, die nach gewonnenen Schlachten eingeblendet werden, weil sie vor einer klischeeüberfluteten TV-Serie warnen: Da sieht man die Franzosen, wie sie inmitten eines tobenden Kugelhagels die Nerven bewahren, während die Generäle sich gegenseitig stolz zunicken und wissende Blicke austauschen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
NAPOLEON

ENTWICKLER	ANBIETER
Collision Studios	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 35,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Leichter als Luft
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

33

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Einfaches Spielprinzip
– Katastrophale KI
– Ungenaue Steuerung
– Kein Multiplayer-Modus
– Keine Abwechslung

GRAFIK	40%
SOUND	60%
STEUERUNG	35%
ATMOSPHÄRE	50%
SPIELDESIGN	30%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUDDEN STRIKE** oder **FRONTLINE ATTACK** mochten.

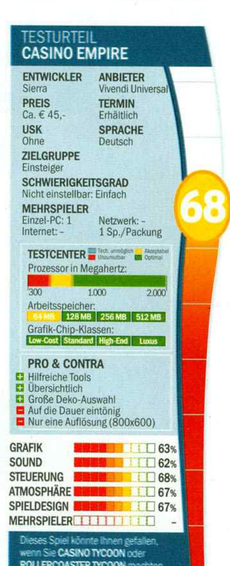
Casino Empire



MUSTERGÜLTIG Die Kasse klingelt und schon 130 Besucher bevölkern unser kleines Casino. Das wird nicht nur Cousin Buddy freuen, sondern auch unsere Karriere voran treiben.

„Ihr Vorgänger war nichts als Kamelsabber!", heißt es zu Beginn der zweiten Mission. Toll.

Ihr Cousin Buddy hat eine echte Marktlücke entdeckt und in Las Vegas ein Casino eröffnet. Leider laufen die Geschäfte schlecht, da erinnert er sich Ihrer Managerqualitäten. Damit aus der Spelunke ein florierendes Unternehmen wird, müssen Sie in **Rollercoaster Tycoon**-Manier Spieltische aufstellen, Dekoelemente wie Pflanzen, Skulpturen oder Videowände bauen und natürlich genügend Serviceeinrichtungen (Kassenhäuschen, Büffet) zur Verfügung stellen. Das gut gemachte Tutorial erklärt in der ersten Mission der Kampagne die Grundlagen – danach sind Sie sich selbst überlassen. Dank der vielen Analyse-Tools behält man aber stets den Überblick und hat sich schnell auf die sechs Grundbedürfnisse der Gäste (Zufriedenheit, Hunger, Durst, Harndrang, Nüchternheit, Energie) eingestellt. Leider fehlt schon nach kurzer Zeit die Abwechslung, da Sie alle Herausforderungen nach Schema F bewältigen können. Witzige Idee: Sie dürfen selbst an **Black-Jack-** und **Pokerturnieren** teilnehmen. Dank netter Animationen bleibt die Iso-Grafik recht ansehnlich, wenngleich keine höheren Auflösungen als 800x600 anwählbar sind. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
CASINO EMPIRE

ENTWICKLER Sierra
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Einfach
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

68

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Hilfreiche Tools
+ Übersichtlich
+ Große Deko-Auswahl
− Auf die Dauer eintönig
− Nur eine Auflösung (800x600)

GRAFIK	63%
SOUND	62%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CASINO TYCOON** oder **ROLLERCOASTER TYCOON** mochten.



Zoo Tycoon: Marine Mania

Sie müssen nicht unbedingt Franz heißen, um **ein toller Becken-Bauer** zu werden.



HECHT IM KARPFENTEICH Haitunnel und Tropen-Aquarium locken die Besucher in Scharen an.

SHOWBIZ Unsere Flipper können mittlerweile auf der Schwanzflosse „laufen" – Wahnsinn!

Was Sie üblicherweise auf Ihrer Pizza Frutti di Mare vorfinden, schwimmt hier im Original hinter dicken Glasscheiben durch die Aquarien Ihres Tierparks. Analog zu Bärengehegen und Elefanten-Häusern fühlen sich Tintenfische, Rochen, Quallen, Schildkröten, Walrösser, Weiße und -Hammerhaie nur in artgerecht eingerichteten Becken so richtig wohl – inklusive Schiffswracks, Seetangs und Korallenbänken; Pott- und Buckelwale verlangen nach gigantischen, extrem teuren Bassins und kombinierte Land-See-Becken machen Seeotter, Seelöwen und Walrösser glücklich. Haitunnel und Aquarienhäuser komplettieren den Wasserpark. Highlight: In separaten Vorführbecken demonstrieren Meeresbiologen, welche Tricks sie mit Schwertwalen und Delphinen einstudiert haben – je spektakulärer die Reifensprünge und Balljonglier-Einlagen, desto voller die Tribünen. An der veralteten 2D-Grafik, der fitzeligen Steuerung und dem dünnen Sound hat sich nichts verändert. Mit 25 Euro für 20 neue Tiere und zehn typische **Zoo Tycoon**-Missionen (Sanierungsfälle, Rettung bedrohter Tierarten etc.) ist die Zusatz-CD durchaus fair kalkuliert. PETRA MAUERÖDER



TESTURTEIL
ZT: MARINE MANIA

ENTWICKLER Blue Fang
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Behutsam ansteigend
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Domptier-Vorführungen
+ Herausfordernde Missionen
+ Jede Menge neuer Tiere
− Technisch unverändert
− Umständliche Becken-Konstruktion

GRAFIK	56%
SOUND	76%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ZOO TYCOON** oder **ROLLERCOASTER TYCOON** mochten.

Domino Day



AUFHÖREN Gleich fallen die Steine und ein weiterer unsäglicher Level ist beendet.

Stellen Sie sich vor, es ist mal wieder Domino Day **und keiner sieht zu.**

Vor fünf Jahren startete Spaßmonopolist Endemol zum ersten Mal den „Domino Day" und damit den jährlichen Versuch, so effektvoll wie möglich so viele Dominosteine wie möglich umzuschubsen. Jetzt folgt das obligatorische Spiel zur Show. Erwarten Sie aber bitte nicht, dass Sie wie die Dominostein-Aufstell-Sklaven in der TV-Show ebenso imposante wie fragile Gebilde hochstapeln dürfen – nicht einmal kleine Brücken stehen Ihnen zur Verfügung. Stattdessen reihen Sie im „Freestyle"-Modus schnöde Steinketten auf plattem Grund aneinander und erfreuen sich am Umfallen der Polygonklötze. Im Herausforderungs-Modus gilt es, mit einer limitierten Anzahl an Steinen auf groben Texturteppichen abstruse Figuren wie Spinnen oder Gabeln nachzulegen und dabei vorgegebene Steine in einer bestimmten Reihenfolge fallen zu lassen. Hartgesottene spielen im Hardcore-Modus auf Risiko – hier müssen Sie Ihre Gebilde vor einer hinterhältigen Maus schützen, die bereits aufgestellte Steine zusammenfallen lässt. Eigentlich eine nette Puzzle-Idee, die aber einfach grässlich aussieht und nach zwei Runden so spannend wie eine Wiederholung der Show ist. Dafür bleibt Ihnen Linda de Mol erspart. Dag!

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
DOMINO DAY

ENTWICKLER Games Gang	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Keine RTL-B-Prominenz
- – Träge Steuerung
- – Polkaähnliche Musik
- – Veraltete Grafik
- – Einschläferndes Spielprinzip

GRAFIK	13%
SOUND	5%
STEUERUNG	51%
ATMOSPHÄRE	7%
SPIELDESIGN	13%
MEHRSPIELER	-

10

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TETRIS WORLDS** oder **PUSHER** mochten.

MEHRSPIELER

Monopoly **New Edition**



DUELL Die Multiplayerpartien sind unterhaltsam. Vor allem, weil es sich dank Chat-Fenster (oben links) vortrefflich streiten lässt.

Was kann man bitte bei einem Spiel wie Monopoly verbessern? Wie sich hier zeigt: **leider nicht viel.**

Im Vergleich zu den spielerischen Neuheiten der **Monopoly**-Neuauflage sind die jährlichen EA-Sports-Updates ein Füllhorn an Innovationen. Die Computergegner haben selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die Cleverness von Toastbrot: Wollen Sie beispielsweise von Herrn Schubkarre zwei Bahnhöfe gegen 9.000 Mark tauschen, so kommt es durchaus vor, dass er auf den Handel eingeht, obwohl Sie damit das Bahnhofsmonopol hätten. Leider fehlt im Einzelspielermodus zudem das Flair des Brettspiels, was auch noch durch die spärliche Grafik verschlimmert wird. Sogar die anfangs netten Animationen werden auf Dauer öde. Obwohl Sie das Brett (klassische oder moderne Stadtansicht) drehen können, bleibt Übersicht ein Fremdwort – die Perspektive ist nämlich stets denkbar ungünstig gewählt. Immerhin kann das Regelwerk vielfältig justiert werden. Nichtsdestotrotz ist das Spielprinzip genial und macht – auch wenn es so lieblos in Szene gesetzt wird – eine Zeit lang Spaß. Viel amüsanter bleibt es jedenfalls gegen menschliche Kontrahenten: Dank Chat-Fenster steht Frust- und Lustbekundungen über meist unfreiwillig komische Vorgänge nichts mehr im Wege. Für Heiterkeit sorgen unter anderem lässige Sprüche wie „Lass die Würfel tanzen, Kriegsschiff" und „Zeigt, was ihr könnt, Pferd und Reiter".

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
MONOPOLY NEW EDITION

ENTWICKLER Artech Studios	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 7 | Netzwerk: 7 | Internet: - | 7 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 333 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Alle neun europäischen Bretter
- \+ Kurzweiliger Mehrspielermodus
- – Unübersichtlich
- – Detailarme Grafik
- – Innovationslos

GRAFIK	51%
SOUND	61%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	63%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	74%

61

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MONOPOLY WM-EDITION** oder **STAR WARS MONOPOLY** mochten.

Wer wird Millionär 3. Edition



SCHARSCHMUNZEL Die anfänglichen Fragen bieten meist gewohnt witzige Optionen und ermöglichen einen leichten Einstieg.

„Der Apfel fällt nicht weit vom a) Kopf, b) Dach, c) Stamm, d) Baum?" – **„Baum!"**

Wer wird Millionär? ist nicht umsonst so beliebt – der Moderator hält Publikum und Kandidaten in Atem, die Fragen sind anfangs scherzhaft, später fordernd und fast jeder kann von zu Hause mitraten und sich über die ach so unwissenden Kandidaten aufregen. Platziert man anstelle von Jauch jedoch einen devoten Labersack (nervt schon in den Menüs, indem er alles mit „Herzlichen Dank", „Oh, vielen Dank" oder „Ausgezeichnet" quittiert), wirkt alles etwas träge – und das, obwohl es sich um die deutsche Synchronstimme von Tom Hanks handelt. Diese lieblose Umsetzung ist symptomatisch für das ganze Spiel: Die Videos entbehren jeder Abwechslung, nicht mal (irgend)ein Moderator tritt auf. Das Publikum applaudiert immer noch freihändig, während Sie sich langsam die Euro-Skala hocharbeiten. Allzu schwer sind die Fragen zumindest anfangs nicht, dafür aber abwechslungsreich, wenn auch nicht ganz auf dem Niveau der TV-Sendung. Die Verbesserungen sind nur minimal, die einzige Dreingabe stellen im Grunde die neuen Fragen dar. Für Quiz-Fans und Anhänger der ersten Ausgaben mag es reichen, alle anderen: **You don't know Jack** ist immer noch Klassen besser. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
WER WIRD MILLIONÄR 3

ENTWICKLER Celador | **ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. € 30,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ohne | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4 | Netzwerk: – | Internet: – | 4 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 166 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Amüsante Fragen
- \+ Original-Studio und -Soundeffekte
- \+ Guter Pausenfüller
- – Lieblos umgesetzt
- – Telefonjoker sinnlos

Kategorie	Wertung
GRAFIK	57%
SOUND	43%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	68%

68

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WWM 1. EDITION** oder **WWM 2. EDITION** mochten.

Knights of the Cross



DON QUICHOTTE ... hätte seine helle Freude an den Windmühlen. Wir nicht.



LEICHENBERG Schon in den Anfangsmissionen müssen Sie derbe Verluste hinnehmen.

Take 2 entführt Sie ins Mittelalter – ins **Mittelalter der Strategiespiele.**

Angefangen bei der Rendergrafik mit ihren daumendicken Pixeln über die konfusen Bildschirmmenüs bis hin zur Hintergrundmusik in General-Midi-Qualität verströmt **Knights of the Cross** den Mief eines schlechten Shareware-Spiels der frühen 90er. Das Spielprinzip jedenfalls stammt garantiert aus dieser Zeit. Eine Hand voll hässlicher Ritter, Bogenschützen und Lanzenträger stapfen rundenweise über ein Schlachtfeld und attackieren auf Kommando ihre ebenso hässlichen Gegenstücke. Und zwar so lange, bis nur noch eine Partei übrig ist, die Fahne erobert wird oder der Anführer vom Pferd kippt. Je nach Abschneiden führt die Kampagne zum nächsten Angriff oder in eine Abwehrschlacht, wo Nachschub angeheuert oder Überlebenden eine Rüstung spendiert wird. Dafür, dass möglichst wenige diesen einzig motivierenden Teil von **Knights of the Cross** zu Gesicht bekommen, sorgt nicht nur der selbst in der niedrigsten Einstellung übertriebene Schwierigkeitsgrad, sondern auch die katastrophale Steuerung, die ständig Fehlklicks provoziert, und das unzureichende Handbuch.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
KNIGHTS OF THE CROSS

ENTWICKLER Free Mind | **ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 28,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 2 | Internet: 2 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 200 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Läuft auf schwachen Rechnern
- \+ Verzweigte Kampagnen
- – Missratenes Interface
- – Unzureichendes Handbuch
- – Angestaubte Grafik

Kategorie	Wertung
GRAFIK	20%
SOUND	22%
STEUERUNG	10%
ATMOSPHÄRE	28%
SPIELDESIGN	31%
MEHRSPIELER	23%

20

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PEST** oder **CHOLERA** mochten.

Robin Hood

DIE LEGENDE
VON SHERWOOD

DIE LEGENDE LEBT!

Release: 15.11.2002



www.robinhood-game.com






Die Zeit ist gekommen,
aus dem Schatten hervorzutreten.
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
www.splintercell.com
XBOX
PC CD ROM
Ubi Soft
© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. / Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment.



Unreal Tournament 2003

Unreal Tournament 2003 ist DER Multiplayer-Shooter – das finden 94 Prozent unserer Leser. Darunter mischen sich jedoch auch negative Stimmen: Bemängelt wird vor allem, dass sich im Vergleich zum Vorgänger spielerisch nicht viel getan hat, von Innovation also keine Spur ist. Andere halten den Mangel an Neuem wiederum für gut, weil so das altbekannte und geniale Spielprinzip bestehen bleibt. In einem Punkt sind sich allerdings alle einig: dass die Grafik zum Besten gehört, was das Genre derzeit zu bieten hat. Da nehmen die meisten auch die sehr hohen Hardware-Anforderungen in Kauf.

SIEBEN FRAGEN AN DEN PROFI

PC Games: Kannst du dich eben unseren Lesern vorstellen?

Agel: „Mein Name ist Björn Agel, ich bin 23 Jahre jung und derzeit Student in Marburg. Ich spiele für meinen Clan Mortal TeamWork Alternate **UT 2003** und bin in der Szene als mTw.aTn | Horny bekannt."

PC Games: Wie findest du **Unreal Tournament 2003** im Vergleich zum Vorgänger?

Agel: „Ich finde **UT 2003** insgesamt deutlich besser als den Vorgänger, da doch sehr viele Mängel beseitigt wurden und viele interessante Features dazukamen."

PC Games: Viele bemängeln, dass die Deathmatch-Maps fürs professionelle Spielen unbrauchbar sind. Ist da was dran?

Agel: „Ja. Die einzigen beiden richtig spielbaren Maps sind DM-Antalus und DM-Asbestos. Aber schauen wir mal, was der Bonuspack bringen wird."

PC Games: Wie schätzt du die veränderte Waffenbalance (Flak-Cannon, Raketenwerfer) ein?

Agel: „Meiner Meinung nach ist der Sekundärmodus der Flak zu stark, weil die Schussfrequenz zu hoch ist und ungenaue Treffer einiges bewirken. Der Streuschuss ist genau richtig. Außerdem ist der Raketenwerfer ideal ausbalanciert, da man nur drei Raketen aufladen kann und so Spammen (ständiges Schießen, ohne richtig zu zielen, Anm. d. Red.) unterbunden wird. Der Instant-Schuss mit schnelleren Raketen ist meiner Ansicht nach genau richtig."



BJÖRN AGEL
Unreal Tournament 2003-Profi

PC Games: Gibt es irgendetwas, das du an **UT 2003** verändern würdest, wenn du könntest?

Agel: „Alle Änderungen, die sich ein Spieler wünschen kann, sind in dem TTM-Mod auf www.planetunreal.com/ttm enthalten, der optimal auf die Turnierszene zugeschnitten ist. Ich kann nur hoffen, dass sich TTM in allen Ligen und LAN-Turnieren als Standard durchsetzen wird."

PC Games: Einige sagen, **UT 2003** sei zu bunt, man erkenne den Gegner schlecht. Verzichtet man beim professionellen Spielen auf die Grafikdetails, um genauer zielen zu können?

Agel: „Im Allgemeinen würde ich sagen, dass die meisten guten Spieler die Grafikeinstellungen so weit wie möglich runterfahren, um den Gegner besser zu erkennen und damit das Spiel flüssiger wird. Jedoch ist das von Spieler zu Spieler unterschiedlich. Durch TTM bietet sich die Möglichkeit, für den Gegner vorgefertigte Brightskins (sehr helle Figuren. Anm. d. Red.) zu verwenden, um ohne verringerte Details den Gegner gut erkennen zu können. Diskutiert wird im Augenblick darüber, ob Brightskins als Cheat gelten."

PC Games: Gutes Stichwort. Wie akut sind die Probleme mit Cheatern?

Agel: „Epic hat kürzlich einen Secure Mutator veröffentlicht, mit dem viele ‚illegale' Veränderungen am Spiel unterbunden werden. Insgesamt ist die Cheater-Flut nicht so hoch wie bei **Counter-Strike**."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1,22
Mehrspielermodus	1,46
Animationen	1,47
Steuerung	1,52
Soundeffekte	1,87
Einsteigerfreundlichkeit	2,11
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,17
Musik	2,23
Kommentare/Sprachausgabe	2,24
Langzeitmotivation	2,27
Innovationen	2,90

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie UT 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Spektakuläre Grafik
2. Einfaches, aber spannendes Spielprinzip
3. Jede Menge Spielmodi
4. Realistische Animationen
5. Online-Spiele funktionieren problemlos

−
1. Kaum Innovation
2. Team-Management fehlt in Verkaufsversion
3. Entschärfung der deutschen Version
4. Mittelmäßige Deathmatch-Karten
5. Fehlende Langzeitmotivation

Die Meinung der PC-Games-Leser:

RENE CARL, 28, Student:
„Schon die Demo hat mich gefesselt, doch als ich dann endlich die Vollversion zum ersten Mal auf meinem PC starten durfte, hat mich das fast noch einmal vom Hocker gehauen. Selten habe ich so ein perfekt gestaltetes und ausgearbeitetes Spiel gesehen. Die Grafik übertrifft alles bisher Dagewesene!"

DANIEL STEFFENSMEIER, 17, Schüler:
„Die Aufregung war groß, als wir mit mehreren Leuten bei einer LAN-Party **UT 2003** spielen wollten. Doch nachdem sich alle an der Grafik satt gesehen hatten, legte sich die Euphorie bald. Der neue Spielmodus Bombing Run entpuppte sich als innovationsloser Abklatsch einer Capture-the-Flag-Partie."

JOHANNES PREUSSE, 17, Schüler:
„**UT 2003** ist der Hammer. Eine bombastische Grafik, verbunden mit der hohen Spielgeschwindigkeit und den coolen Kommentaren, machen dieses Spiel zu einer Suchtmaschine. Ganz besonders bin ich begeistert vom Bombing-Run-Modus. Für mich eines der besten Multiplayer-Games auf dem PC-Spiele-Markt."

DENNIS KUHL, 17, Schüler:
„**UT 2003** begeistert durch fantastische Grafik, einen genialen Soundtrack und viele verschiedene Maps. Die Spielmodi spielen sich alle unterschiedlich, besonders viel Spaß macht mir Double Domination. Weiterempfehlen kann ich das Spiel allerdings nur eingeschränkt: Richtig Spaß macht es nämlich nur auf High-End-PCs."

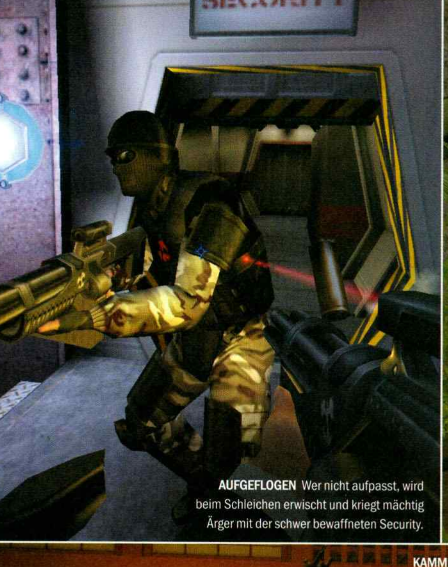
James Bond 007: Nightfire



Wissen Sie, was James Bond mit westindischen Vögeln, Halo und der Half-Life-Engine zu tun hat? Wenn nicht, lesen Sie weiter!

Stellen Sie sich vor, Sie sind Kandidat bei Günther Jauchs **Wer wird Millionär** und bekommen als Millionen-Frage „Wer war der Namensgeber für die Romanfigur James Bond?" vor die Nase gesetzt. Wenn Sie „Ein britischer Geheimagent" antworten, können Sie nach Hause gehen – allerdings ohne die Million. Denn der „echte" James Bond war Ornithologe (= Wissenschaftler der Vogelkunde) und schrieb Bücher wie **Birds of the West Indies**, die heute noch als Referenz gelten. Eben jenes Buch diente auch Bond-Erfinder Ian Flemming vor 50 Jahren als Nachschlagewerk. Bei der Suche nach einem passenden Namen für seinen Romanhelden fiel Flemming der Name des Autors auf ... und James Bond, der britische Geheimagent im Dienste Seiner Majestät, ward geboren.

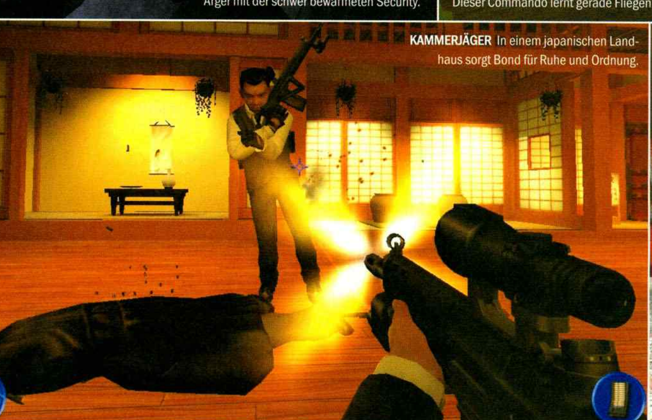
Im Ego-Shooter **James Bond 007: Nightfire** beobachten Sie mitnichten westindische Nachtigallen bei ihren Paarungsritualen, sondern schießen, schleichen und spionieren sich als Agent durch eine abwechslungsreiche Einzelspieler-Kampagne mit neun Levels. Die PC-Version von **Nightfire** wurde von Gearbox entwickelt, die sich mit dem **Half-Life-Add-on Blueshift** und PC-Konvertierungen wie **Tony Hawk's Pro Skater 3** einen Namen gemacht haben. Neben dem Agenten-Shooter arbeiten die Texaner derzeit noch an der PC-Version von **Halo** und



AUFGEFLOGEN Wer nicht aufpasst, wird beim Schleichen erwischt und kriegt mächtig Ärger mit der schwer bewaffneten Security.



ABSPRUNG Der Granatwerfer schleudert alles im Umkreis von mehreren Metern durch die Luft. Dieser Commando lernt gerade Fliegen.



KAMMERJÄGER In einem japanischen Landhaus sorgt Bond für Ruhe und Ordnung.



KONFRONTATION Das Wachpersonal von Drakes Firmensitz fackelt nicht lange rum. Lustig: Dem Kollegen mit der Mütze ist vor Schreck gleich die Waffe aus der Hand gefallen.

Counter-Strike: Condition Zero. Mit Letzterem teilt sich **Nightfire** mehr als nur das Genre: Beide Titel basieren auf einer modifizierten Version der sechs Jahre alten **Quake**-Engine, die schon vom Entwicklerteam Valve im Shooter-Klassiker **Half-Life (dt.)** eingesetzt wurde. Dass die Gearbox-Programmierer das mittlerweile als **Half-Life**-Engine bezeichnete Technologie-Paket verwenden, ist nicht verwunderlich – schließlich sind sie damit bestens vertraut. Wer jetzt farblose Texturen und eine detailarme Spielwelt erwartet, liegt falsch. **James Bond 007: Nightfire** kann trotz des uralten Programm-Codes durchaus mit aktuellen Actionspielen wie **No One Lives Forever 2** oder **Mafia** mithalten. Environment Maps (also spiegelnde Texturen) verzieren Wasseroberflächen, auch die Spielwelt ist dank des großzügigen Einsatzes von Polygonen detaillierter als in bisherigen Spielen mit **Half-Life**-Engine. Das bedeutet natürlich auch, dass die Hardware-Anforderungen im Vergleich zu **Half-Life (dt.)** oder **Counter-Strike** deutlich höher liegen. Wer keinen PC mit mehr als 1.000 MHz, 256 MB RAM und Geforce2 besitzt, wird sich leider mit Frame-Raten unterhalb von 30 Bildern pro Sekunde zufrieden geben müssen.

> Mit 007: Nightfire zeigen die Gearbox-Entwickler, wieso sie mittlerweile **zu den Top-Teams der Branche gehören.**

Keine Überraschungen birgt die Story: Zwar basiert die Hintergrundgeschichte nicht direkt auf einem Bond-Film, bedient sich aber vieler Situationen aus den insgesamt 20 Kinostreifen. Das Bond-typische „Nur er kann die Welt retten!"-Szenario steht natürlich auch in **Nightfire** auf der Tagesordnung. Zu Beginn der Einzelspieler-Kampagne werden Sie von M darüber informiert, dass ein wichtiges Modul zur Steuerung von Atomraketen gestohlen wurde. Unter dringendem Verdacht steht Raphael Drake, ein junger und reicher Öko-Industrieller. Drake bietet ehemaligen Ostblockstaaten Hilfe bei der Entsorgung von Nuklearsprengköpfen an, wodurch der Diebstahl die Alarmglocken der Geheimdienste zum Läuten bringt. An dieser Stelle kommt James Bond sprichwörtlich ins Spiel: Seine Mission lautet, Drakes Plan zu vereiteln und die westliche Welt vor den Secondhand-Nuklearwaffen zu bewahren.

007: Nightfire führt Sie im Laufe der linear aufgebauten Einzelspieler-Kampagne an typische Schauplätze aus 40 Jahren James-Bond-Kino: Egal

So spielt sich James Bond 007: Nightfire

Anhand der vierten Mission „Phoenix Rising" zeigen wir Ihnen, was James Bond an einem ganz normalen Tag alles erlebt.



Bonds Aufgabe lautet, geheime Informationen über das Nightfire-Projekt aus Drakes Firmensitz zu stehlen. Dazu müssen wir zunächst lautlos durch das Gebäude schleichen und die Aufzüge einschalten. Mit dem Elektroschock-Autoschlüssel schalten wir Wachen aus, die uns entdecken könnten.



Nach einer ausgedehnten Schleichtour durch das Hochhaus müssen wir hoch zum Penthouse, um dort den Hauptcomputer anzuzapfen. Weil der Fahrstuhl nicht funktioniert, nehmen wir Qs Saugstiefel und -handschuhe und klettern an der Glasfassade hoch. Vorsicht: Wachen schauen aus den Fenstern.

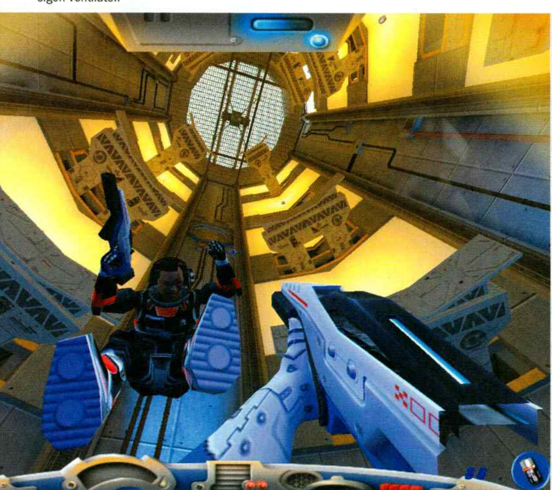


Nachdem wir die geheimen Daten besorgt haben, klingelt der Alarm die Wachen zusammen. Angesichts der schießwütigen Kerle ist uns jegliche Tarnung egal und wir lassen die Waffen sprechen. Wissenschaftler Q möchte aber noch, dass wir Drakes Büro auf dem Dach des Hochhauses verwanzen. Also los!

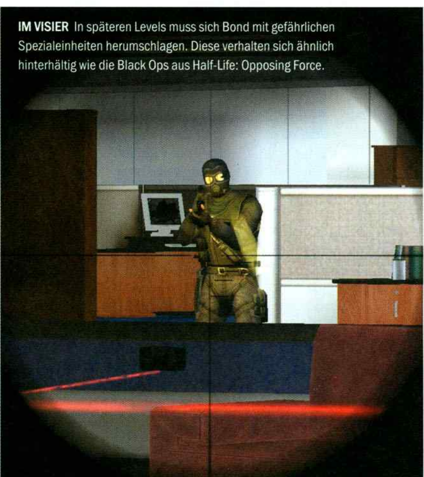


Die Abhörwanze ist angebracht, als plötzlich ein Kampfhubschrauber aus dem Nichts auftaucht und mit Raketen und Maschinengewehren auf uns ballert. Mit einem Raketenwerfer holen wir den Helikopter vom Himmel und springen anschließend per Fallschirm vom Dach. Auftrag erledigt, 007!

ob Weltraumstation, Firmen-Hochhaus, japanische Villa oder die postkartenreife Landschaft einer Südsee-Insel, überall beschleicht einen dieses „Das kenn ich doch aus einem Bond-Film"-Gefühl. Damit Sie nicht wie Rambo durch die Gegend wanken, wurden diverse Schleichmissionen eingebaut, in denen Spionage-Werkzeuge aus dem Labor von Wissenschaftler Q eine große Rolle spielen. Hilfreich ist vor allem die Sonnenbrille mit ihren drei verschiedenen Modi (Infrarot, Röntgenblick und Restlichtverstärker), der Schreibstift mit Betäubungspfeilen und die Laser-Armbanduhr zum Schlösserknacken. Anders als in **No One Lives Forever 2** müssen Sie diese Hightech-Geräte zwingend einsetzen, da sich bestimmte Missionsziele sonst nicht erfüllen lassen. Bei der Auswahl der Waffen gibt's hingegen nur die Standard-Ausrüstung: Maschinen- und Scharfschützengewehre, Raketen- und Granatwerfer, Schrotflinte, Pistolen und Handgranaten müssen genügen, um Drakes Schergen außer Gefecht zu setzen. Insgesamt erinnern Auswahl und Handling der Waffen stark an **Counter-Strike**, was angesichts des Entwicklers und der eingesetzten Engine kein Wunder ist. Schwachpunkt sind leider die Gegner: Diese reagieren in der Regel äußerst dümmlich und stellen selbst für Anfänger keine große Herausforderung dar. Nur in einer späteren Mission kämpfen Sie bei der Flucht aus Drakes Firmengebäude gegen recht clevere Commandos, die ähnlich wie in **Half-Life (dt.)** als Team attackieren. Selbst bei hohem Schwierigkeitsgrad kommen Ihre sonstigen Widersacher nicht auf Trab; die Gegner haben dann nur mehr Lebenspunkte und zielen genauer. Er-



SCHWERELOS In simulierter Schwerelosigkeit hauen Sie sich mit Drakes Leibwächter. Wer verliert, stürzt in einen riesigen Ventilator.



IM VISIER In späteren Levels muss sich Bond mit gefährlichen Spezialeinheiten herumschlagen. Diese verhalten sich ähnlich hinterhältig wie die Black Ops aus Half-Life: Opposing Force.



Artwork von „James Bond Nightfire“
EA GAMES
„In diesen PC hat Q wieder jede Menge Extras eingebaut“
PC-SPEZIALIST 007 Game-Tower
AMD Athlon™ XP 2400+
• AMD Athlon™ XP Prozessor 2400+ mit Quantispeed™ Architektur • Markenmainboard mit VIA KT400 Chipsatz, 5xPCI, 1 (8x) AGP, 3x DIMM, USB 2.0 • 512 MB superschneller DDR-RAM Arbeitsspeicher • Grafikkarte powered by ATI RADEON 9500Pro mit AGP (8x), 128 MB und TV-Out • 80 GB Markenfestplatte mit 7200 U/Min. • Schneller 48x 12x 50x CD-Brenner • Schnelles 16x DVD-Laufwerk • 16 Bit 3D-Stereo onboard • USB 2.0 onboard • Firewire onboard • RAID onboard • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 350 Watt Netzteil •24 Monate Gewährleistung
AMD Athlon XP
1199,-
ATI RADEON
Servicekauf möglich: 24 x 56,- Euro*
DVD
POWERED BY DDR MEMORY
Symbolfoto
PC SPEZIALIST
Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music
...einfach sympathisch!
Alle Preise sind Euro-Preise und unverbindliche Preisempfehlungen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Sortiment ist nicht in allen Stores verfügbar.
*Servicekauf: Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und individuell die Raten und die Laufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9 %
Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage unter www.pcspezialist.de

TESTCENTER

Inhalt & Features

- Half-Life-Engine
- Neun Einzelspieler-Levels
- Lineare Einzelspieler-Kampagne
- Schleichmissionen
- Zwölf Waffen
- Neun Agenten-Spielzeuge
- Eigener Bond-Song plus Video
- 35 Videoclips (Zwischensequenzen)
- Mehrspieler-Modus (zehn Levels, Bots)

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	No One Lives Forever 2, Medal of Honor: All. Ass. (dt.)
Entwickler:	Gearbox Software
Vom gleichen Entwickler:	HL: Opposing Force, HL: Blueshift, Tony Hawk's Pro Skater 3
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.ea.com/eagames/official/007_nightfire
Website des Publishers:	http://www.ea.com
Website des Entwicklers:	http://www.gearboxsoftware.com
Beste Fansite:	http://nightfire.commanderbond.net
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (Technik) / 0190-754464 (Spiele) - 1,24€/min
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. €45,-
Inhalt der Packung:	CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	No One Lives Forever 2	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	James Bond 007: Nightfire
GRAFIK	**79**	**82**	**78**
Detailreichtum Spielwelt	72	79	80
Detailreichtum Objekte	75	87	81
Vielfalt der Spielwelt	80	85	89
Animation der Objekte	82	94	88
Effekte	80	82	75
SOUND	**90**	**94**	**87**
Musik	88	92	86
Soundeffekte	89	91	82
Stimmen / Kommentar	91	90	87
STEUERUNG	**87**	**88**	**88**
Bedienungskomfort / Navigation	83	84	84
Präzision der Steuerung	91	90	90
Übersichtlichkeit / Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	**89**	**89**	**90**
Spannung / Überraschungen	90	89	90
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	83	87	84
Story / Dialoge / Kommentare	89	88	90
Inszenierung	88	89	92
SPIELDESIGN	**90**	**74**	**84**
Komplexität / Spieltiefe	75	60	70
Einsteigerfreundlichkeit	75	78	75
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	69	60
Verhalten der Computerfiguren	89	88	55
Innovation	80	74	70
MEHRSPIELERMODUS	**63**	**90**	**70**
Abwechslung der Spielmodi	30	83	75
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	88	88	70
Einstellungsmöglichkeiten	65	91	71
TEST-AUSGABE:	PCG 12/02	PCG 01/02	PCG 01/03
WERTUNG:	**90**	**86**	**85**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Detaillierte Levels trotz alter Engine
- ⊕ Schöne Wassertexturen
- ⊖ Keine hochauflösenden Texturen (oft unscharf)
- ⊖ Clipping-Fehler (Modelle stecken in Wänden)

Sound
- ⊕ Original-Bond-Soundtrack
- ⊕ Eigener Bond-Titelsong (Nightfire)
- ⊕ Gute Sprecher

Steuerung
- ⊕ Präzise Maus-Tastatur-Steuerung
- ⊕ Strikte Trennung zwischen Waffen und Werkzeugen

Atmosphäre
- ⊕ Geniale Videos
- ⊕ Abwechslungsreiches Missionsdesign
- ⊕ Super Dramaturgie
- ⊕ 100 Prozent Bond-Feeling

Spieldesign
- ⊕ Videosequenzen perfekt in den Spielablauf integriert
- ⊖ Gegner größtenteils Kanonenfutter

Mehrspielermodus
- ⊕ Leicht zu administrieren
- ⊖ Nur Deathmatch, Team Deathmatch und CTF
- ⊖ Wo ist ein „Agenten"-Modus?

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 James Bond als Protagonist in einem Ego-Shooter? Ob das wirklich funktioniert?



2 Die ersten beiden Missionen sind okay, aber nichts Besonderes. Die Videos sorgen für Stimmung.



3 Abwechslung pur – Bond klettert, schleicht, spioniert und ballert, ohne dass einem langweilig wird.



4 Das Ende kommt viel zu schnell und abrupt. Schade: Der Mehrspielermodus hätte viel besser sein können.

Leistungs-Check

Wer in 1.024x768 Bildpunkten inklusive aller Details mit mehr als 30 Bildern pro Sekunde spionieren möchte, muss schon einen Prozessor jenseits der 1,4-GHz-Marke plus Geforce4-Karte besitzen. Mehr als 256 MB Arbeitsspeicher vermindert fiese Ruckler im Spiel und verkürzt die Ladezeiten, weil weniger Daten auf die Festplatte ausgelagert werden müssen. Im Bild gut zu erkennen: das spiegelnde Wasser aufgrund von Environment Maps. Zusätzliche Tuning-Tipps finden Sie auf Seite 184.



WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
MINIMALE DETAILS																		
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		
MAXIMALE DETAILS																		
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

fahrene Shooter-Fans sollten sich daher den höchsten Schwierigkeitsgrad vornehmen – sonst flimmert schon nach wenig mehr als zwölf Stunden der Abspann über den Monitor.

Dank der typischen Shooter-Steuerung mit Maus und Tastatur kommen Sie ohne Probleme durch die in zahlreiche Abschnitte unterteilten Levels. Aufgelockert werden die insgesamt neun Missionen durch Vor- und Abspänne sowie Zwischensequenzen, welche die Story weitererzählen. Gearbox bemüht dazu nicht die 3D-Engine, sondern setzt auf schicke Videoclips. Eine prima Entscheidung, denn die spektakulären Explosionen, die unglaublichen Stunts und die romantischen Szenen mit den Bond-Girls kommen in den Render-Videos einfach besser rüber als mit aktueller Spiele-Grafik. Dagegen mutet der lieblose Mehrspielermodus mit Deathmatch, Team Deathmatch und CTF wie ein liebloses Anhängsel an. Schade – aus der Bond-Lizenz hätte man gerade hier mehr machen können als eine langweilige Ballerei in kargen Levels. DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING



Nightfire hat alles, was man von James Bond erwartet: haarsträuberische Action, hübsche Frauen und Hightech-Spielzeuge.

Schon das klassische Intro mit herumeiernder Kameralinse, Bonds Pistolenschuss aus der Hüfte und dem tollen **Nightfire**-Song stellt klar: **James Bond 007: Nightfire** ist kein typischer Ego-Shooter. Zwar schlüpft man in die Rolle eines im Grunde unbesiegbaren Top-Spions, doch der hat neben einem umfangreichen Waffenarsenal noch mehr zu bieten als stumpfes Geballere. Das fängt bei den exzellenten Videoclips an, die allesamt von höchster Qualität sind und die Story geschickt vorantreiben, und hört bei Qs Agenten-Spielzeugen auf. Man mag ja von dem britischen Spion halten, was man will. Doch wer von sich selbst behauptet, gerne Ego-Shooter zu spielen, der kommt diesen Monat nicht an **James Bond** vorbei. **Nightfire** hat unter dem Strich alles, was man von **James Bond** erwartet: haarsträuberische Action, hübsche Frauen und Hightech-Spielzeuge.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



007 hat auch hier die Lizenz zum Töten – seine Computergegner die Lizenz zum Totenlassen.

„Gestatten? Müller. James Müller." Hört sich doof an? Stimmt, aber nach ein paar Stunden mit diesem Agenten-Spektakel werden Sie sich bei der nächsten Verabredung ähnlich vorstellen. Gearbox schafft es, mit überzeugendem Level- und Missionsdesign sowie natürlich der unverbrauchten und bildgewaltigen 007-Lizenz ein klasse Spiel-Erlebnis zu erzeugen. Mitreißende Zwischenszenen, die typische **Bond**-Optik und jede Menge Technik-Requisiten aus Qs Geheimdienst-Labors verleihen **Nightfire** eine so dichte Spielatmosphäre, wie ich sie mir immer wünsche. Schade, dass die **Half-Life**-Grafik-Engine nicht mehr ganz up to date ist. Ärgerlich, dass die Gegner-KI erbärmlich ist.



TESTURTEIL
JAMES BOND: 007 NIGHTFIRE

85

ENTWICKLER	ANBIETER
Gearbox Software	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 32
Internet: 32 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Akzeptabel · Unzumutbar · Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 · 1.000 · 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Tolle Videoclips
+ Spannende Story
+ Qs Agentenspielzeuge
– Langweiliger Mehrspielermodus
– Schlechte Gegner-KI

GRAFIK	78%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NO ONE LIVES FOREVER 2** oder **MOH: ALLIED ASSAULT** mochten.

VIDEO

DEMO

TIPPS & TRICKS

Aquanox 2: Revelation

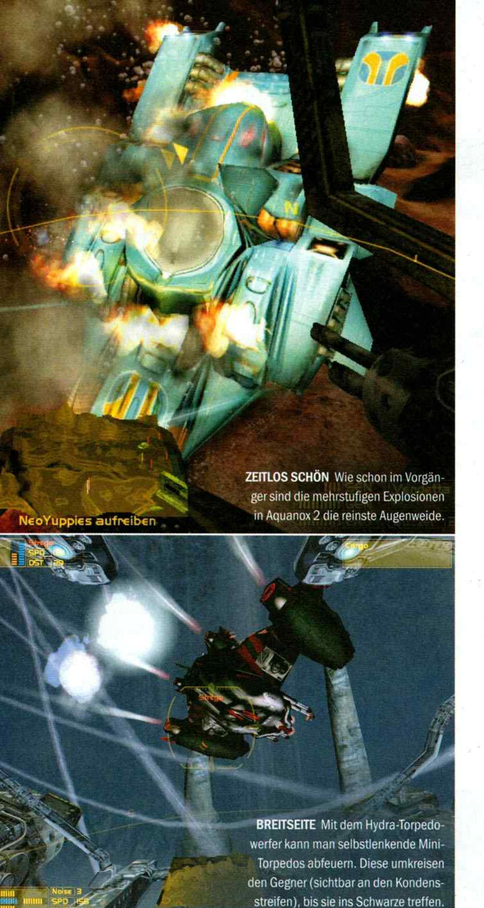
In diesen wirtschaftlich schlechten Zeiten müssen wir Deutschen mehr zusammenhalten. Genau darum sollten Sie **jetzt nicht weiterblättern,** sondern sich den Test zu Aquanox 2: Revelation durchlesen.



KLEINER FLITZER Neben U-Booten stoßen Sie auch auf Unterwasser-Fahrzeuge wie diesen bewaffneten Buggy.

Die Mannheimer Massive Development verdienen Lob und Anerkennung. Anstelle typisch „deutsche" Wirtschaftssimulationen zu produzieren, veröffentlichte die Truppe um den Chef Alexander Jorias das Actionspiel **Aquanox**, welches auch von internationaler Fachpresse gefeiert wurde. Angespornt durch den Erfolg herrscht bei den Mannheimern seitdem Jubelstimmung, denn wie könnte man sich sonst erklären, dass sie anstelle des geplanten Add-ons zu **Aquanox** gleich einen kompletten zweiten Teil aus dem Boden gestampft haben? In nur einem Jahr! Mit völlig überarbeiteter Steuerung, brandneuen 3D-Effekten und umfangreicher Hintergrundgeschichte! Und das Beste: **Aquanox 2: Revelation** schlägt den Vorgänger in sämtlichen Bereichen und hat sich eine genauere Analyse unsererseits redlich verdient.

Anstelle des **Aquanox**-Haudegens Emerald „Dead Eye" Flint spielen Sie in **Revelation** den unerfahrenen William Drake, dessen Schiff gleich zu Beginn von Freibeutern gekapert wird. Weil er sonst nirgends hinkann, zieht er mit der wilden Truppe über die Weltmeere und muss sich in den ersten Missionen erst einmal als zuverlässiger Kämpfer beweisen. Schnell wird klar, dass die Freibeuter rund um das Raubein Amitab mehr im Schilde führen, als bloß ein paar Frachter zu überfallen. Sie sind auf der Suche



ZEITLOS SCHÖN Wie schon im Vorgänger sind die mehrstufigen Explosionen in Aquanox 2 die reinste Augenweide.

BREITSEITE Mit dem Hydra-Torpedowerfer kann man selbstlenkende Mini-Torpedos abfeuern. Diese umkreisen den Gegner (sichtbar an den Kondensstreifen), bis sie ins Schwarze treffen.

So spielt sich Aquanox 2: Revelation

Keine Frage – in der Unterwasser-Welt von **Aquanox 2: Revelation** ist eine Menge los. Wir zeigen Ihnen anhand der Mission „Plünderung", was Sie in 20 Minuten **Aquanox** alles erleben ... und überleben müssen.

Zusammen mit Stoney Fox sollen wir einen Außenposten der Atlantischen Föderation überfallen. Um die Geschütztürme am Eingang auszuschalten, müssen wir zunächst einen Unterwasser-Buggy der Gegner klauen, damit Stoney unerkannt in die Basis gelangt.



Mit dem Buggy kommt Stoney an den Geschütztürmen vorbei und schaltet sie ab. Nach getaner Arbeit greifen ihn plötzlich zwei aufkreuzende Patrouillenschiffe an; wir schießen beide ab und begleiten Stoney, der den Buggy wieder gegen sein Schiff tauscht.



Zurück am Außenposten stellt sich heraus: In dem Gebäudekomplex sind noch unzählige weitere Geschütztürme aktiv und es wimmelt von U-Booten und Panzern. Es hilft alles nichts: Wir müssen in die Höhle des Löwen und den Rest der Verteidigung ausschalten.



Statt einen Raketen- oder Geschützturm nach dem anderen zu zerstören, vernichten wir die Relais, die diese steuern. Sobald die Luft sauber ist, kommt Stoney rein und holt die Beute. Den anschließenden Angriff wehren wir ab und kehren mit neuen Waffen und gestohlenen Credits zurück.



nach einem uralten Schatz ... den Tränen des Engels. Die recht interessante Geschichte rund um diesen sagenumwobenen Schatz wird in kleinen Häppchen über einen Zeitraum von etwa 40 Missionen serviert. „Etwa" deswegen, weil die genaue Anzahl davon abhängt, ob und welche Bonusziele Sie im Laufe der linearen Einzelspieler-Kampagne erfüllen. Wenn Sie beispielsweise einen hinterhältigen Piraten verschonen, statt Fischfutter aus ihm zu machen, gibt er Ihnen später vielleicht einen wertvollen Hinweis auf schnelle Beute. Denn als frisch gebackener Freibeuter hat William kein festes Einkommen, sondern muss gefährliche Aufträge annehmen oder auf eigene Faust Frachter überfallen.

Die Missionen von **Revelation** bewegen sich auf dem hohen Niveau des Vorgängers: viel Action, aufgelockert durch die zahlreichen Zwischensequenzen, welche mit der immer noch erstklassigen 3D-Grafik in Szene gesetzt werden. Die Krass-Engine selbst wurde großflächig überarbeitet: Metall- und Spiegel-Effekte zieren die Außenhaut der Unterwasser-Boote, die Vegetation auf dem Meeresgrund ist üppiger als zuvor. Anders als in **Aquanox** sind die Weiten des Ozeans nun bedrohlich-düster; die so erzeugte Grundstimmung geht stark in Richtung **Blade Runner** und passt ideal zur Story. Analog dazu präsentiert sich die Geschichte von **Revelation** in animierten Renderbildern, in

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Als Wing-Commander- und Starlancer-Veteran liegen Spiele wie Aquanox 2: Revelation eigentlich genau auf meiner Wellenlänge.

Ich habe den Eindruck, dass Massive eine Art „Gesamtkunstwerk" schaffen wollte. Ein reinrassiges Actionspiel mit künstlerisch eigenständigem Design und obendrein ein Hollywood-Drama mit allen Charaktertypen auf einmal: der Mysteriöse, der Draufgänger, die Verführerin, der Komiker usw. „Alles natural, Mann! Bleib cool!", gluckst mir Stoney entgegen. Der submarine Eddie Murphy geht mir schon nach wenigen Missionen auf den Wecker. Dazu philosophiert der geheimnistuerische Nat ein ums andere Mal bedeutungsschwanger: „Hm! Ja, vielleicht finden wir alle einmal unsere Bestimmung." Wenn die Eier legende Wollmilchsau nur funktionieren würde. Mich jedenfalls haben we-der die aufgeblasene Story noch die dröge Standbild-Präsentation der Dialoge überzeugt. Das ist ein Ballerspiel, oder? Da will ich in erster Linie spannende, abwechslungsreiche Missionen und mich an der genialen Spielgrafik satt sehen. Gott sei Dank zeigt sich hier **Aquanox 2** von seiner besten Seite und im letzten Drittel des Spiels wird sogar die Hintergrundgeschichte spannend.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Krass-Engine
- Etwa 40 Levels (variiert)
- Lineare Einzelspieler-Kampagne
- Viele Zwischensequenzen
- 4 U-Boote spielbar
- 14 Waffen
- 10 Torpedo-Typen

Zahlen & Fakten

Genre:	Sci-Fi-Action
Vergleichbare Spiele:	Starlancer, Aquanox
Entwickler:	Massive Development
Vom gleichen Entwickler:	Schleichfahrt, Aquanox
Publisher:	Jowood
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers :	06102-81680
Offizielle Website:	www.aquanox-revelation.com
Website des Publishers :	www.jowood.com
Website des Entwicklers:	www.massive.de
Beste Fansite:	wassernacht.gamesweb.com
Telefon-Hotline (Kosten):	01602-8168068 (Ortstarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Aquanox	Starlancer	Aquanox 2	Pro & Contra
GRAFIK	**89**	**74**	**90**	⊕ Tolle Partikeleffekte (Explosionen) ⊕ Detaillierte Unterwasser-Landschaft ⊕ Hochauflösende Texturen ⊖ Ohne DX-8-fähige 3D-Karte sehr lahm
Detailreichtum Spielwelt	86	82	88	
Detailreichtum Objekte	95	86	95	
Vielfalt der Spielwelt	71	65	72	
Animation der Objekte	94	54	90	
Effekte	97	85	97	
SOUND	**86**	**73**	**87**	⊕ Fetzige Metal-Musik (Stil: Linkin Park) ⊕ Dynamische Musik in den Missionen
Musik	92	82	90	
Soundeffekte	85	82	85	
Stimmen/Kommentar	81	75	81	
STEUERUNG	**51**	**71**	**90**	⊕ Für Maus und Joystick konfigurierbar ⊕ Perfekte Benutzeroberfläche ⊕ Steuerung auf Tastendruck umkonfigurierbar (realistisch/Action)
Bedienungskomfort/Navigation	20	70	90	
Präzision der Steuerung	69	81	88	
Übersichtlichkeit/Perspektive	63	62	88	
ATMOSPHÄRE	**73**	**69**	**79**	⊕ Düstere Grundstimmung ⊕ Interessante Schauplätze ⊕ Viele Zwischensequenzen ⊖ Zu viele Gespräche
Spannung/Überraschungen	71	69	76	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	71	71	71	
Story/Dialoge/Kommentare	59	56	70	
Inszenierung	89	79	90	
SPIELDESIGN	**56**	**61**	**80**	⊕ Aggressive Gegner ⊕ Tolles Bonus-System ⊕ Spannender Spielverlauf ⊖ Teilweise schwere Missionen
Komplexität/Spieltiefe	61	69	66	
Einsteigerfreundlichkeit	49	73	78	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	51	67	70	
Verhalten der Computerfiguren	80	49	82	
Innovation	51	48	80	
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**64**	**-**	⊖ Kein Mehrspielermodus
Abwechslung der Spielmodi	82	82	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	41	-	
Einstellungsmöglichkeiten	71	70	-	
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 12/02 **80***	PCG 01/02 **79***	PCG 01/03 **84**	

*Abgewertet

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) – Besser als die Vergleichsspiele (grün)

Motivationskurve





1 Das Render-Intro verbreitet düstere Stimmung. Die Steuerung ist super konfigurierbar.



2 Die ersten Missionen verlaufen recht zäh. Wo bleiben bessere Waffen und U-Boote?



3 Endlich fliegen die Fetzen. Die Story kommt trotz langweiliger Gespräche in Fahrt.



4 Die Kampagne ist durchgespielt, was nun? Einen Mehrspielermodus gibt's ja nicht!

Leistungs-Check

Aquanox 2: Revelation basiert auf der Krass-Engine, die exzellent mit DirectX-8-Chips (Geforce3 /4 Ti oder Radeon 8500/9000) zusammenarbeitet. Wenn Sie solche Grafik-Hardware besitzen, nutzt **Aquanox 2** so genannte Vertex Shader für Geometrieberechnungen und Pixel Shader für spiegelnde oder metallische Oberflächen. Besitzen Sie nur eine Geforce2/Geforce4 MX oder Radeon 7500, dann brauchen Sie einen schnellen Prozessor, da dieser sämtliche Geometrieberechnungen anstelle der Vertex Shader übernehmen muss.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



MEINUNG
DIRK GOODING



Eine gute Geschichte erzählt man zwar nicht in zwei kurzen Sätzen, doch mit den ellenlangen Quasseleien in Aquanox 2: Revelation übertreibt es Massive eindeutig. Willkommen in der Märchenstunde.

Gratulation an Massive Development für ihr Effekt-Feuerwerk, Teil 2. Die Entwickler haben tatsächlich auf ihre treuen Fans gehört und fast alle Kritikpunkte des Vorgängers in **Aquanox 2: Revelation** ausgemerzt. Bis auf einen: die viel zu aufgeblähte Story. Klar, eine gute Geschichte erzählt man nicht in zwei kurzen Sätzen, doch hier wird's mit dem Gequatsche eindeutig übertrieben. Nur um eine Vorstellung zu bekommen: Vom Umfang her übertrifft der gesprochene Text in **Revelation** wahrscheinlich die Hörbuch-CD von Dieter Bohlens Bestseller *Nichts als die Wahrheit*. Es gibt Frustmomente, in denen man zum Gesprächsabbruch am liebsten die Escape-Taste durch die Tischplatte hauen würde, nur um endlich die nächste Mission spielen zu können. Mein Tipp an die Entwickler: beim dritten Teil nicht mehr als zwei Smalltalks nach einer Mission. Dafür die Story auf das Wesentliche beschränken und NICHT in Standbildern, sondern in schönen Videos oder gleich mit der exzellenten Krass-Engine präsentieren. Dann wären alle happy.

denen William mit den Crew-Mitgliedern oder anderen Charakteren quatscht. Wie im ersten Teil legen die Darsteller das Gebaren vieler Soziologie-Studenten an den Tag: Sie schwafeln und schwafeln, aber kommen nicht zum Punkt. Teilweise muss man sechs bis acht Gespräche mit dem Informationsgehalt einer einzeiligen SMS über sich ergehen lassen, bevor man endlich wieder ins Cockpi darf. Natürlich können Ungeduldige das alles wegklicken. Schließlich wird einem vor Beginn einer Mission ja noch mal genau gesagt, was man zu tun hat. Trotzdem wäre hier weniger mehr gewesen. Die überschüssige Entwicklungszeit hätte Massive zum Beispiel in Videos à la **Wing Commander** investieren können … und wir würden jetzt über ein Spiel mit 90er-Wertung berichten.

Genau die hat sich Massive zumindest in puncto Steuerung verdient. Egal ob Maus oder Joystick, in **Aquanox 2: Revelation** haben Sie die freie Auswahl. Das Spiel lässt sich so individuell konfigurieren wie eine Linux-Installation und bietet neben der typischen, flinken Steuerung eines Ego-Shooters sogar einen Simulationsmodus. Damit ist Ihr Schiff ungewöhnlich träge, reagiert nicht unmittelbar auf die Eingabe und zieht entsprechend nach – ebenso wie sich ein Boot im Wasser verhält. Der Clou: Man kann auf Tastendruck zwischen diesen Modi wechseln, was dem Spiel tatsächlich einen Atmosphäreschub verpasst. Fehlt nur noch der Mehrspielermodus – auf den hat Massive leider verzichtet. DIRK GOODING

TESTURTEIL
AQUANOX 2: REVELATION

84

ENTWICKLER Massive Develop. **ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 50,- **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Herausragende 3D-Grafik
+ Steuerung perfekt konfigurierbar
+ Bonus-System
+ Viele Zwischensequenzen
− Langweilige Präsentation der Story

GRAFIK	90%
SOUND	87%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX** mochten.



New World Order

ALTERSEMPFEHLUNG 18+ | MEHRSPIELER | VIDEO

„Herr Ober, bringen Sie mir bitte Nuklearsprengköpfe?" - „Tut mir Leid, die sind aus." - „Oh, dann plant wohl grade jemand einen Anschlag." **Gut, dass wir Geheimdienste haben.**

Nicht gähnen – Sie spielen mal wieder einen Elitesoldaten. Heute stehen Terroristen auf dem Speiseplan. Allerdings keine gewöhnlichen, schließlich sind Sie Gourmet. Da müssen es schon besonders niederträchtige Schurken sein. Und genau das wird Ihnen bei **New World Order** geboten: Die hochorganisierte Terrorgruppe mit dem furchteinflößenden Namen „Das Syndikat" schickt sich an, alle freien Staaten der Erde mit Chaos zu überziehen. Damit das nicht passiert, wurde das internationale Global Assault Team (GAT) gegründet – und Sie stehen an vorderster Front.

Im Singleplayer-Modus spielen Sie sich aufseiten des GAT durch zwölf Missionen bis zum großen Showdown in einer Pumpstation. Dabei sehen Sie sich vor ganz unterschiedliche Aufgaben gestellt. Es gilt, das eigene Hauptquartier vor einem Söldnerüberfall zu schützen, einen entführten Wissenschaftler zu befreien und später sogar den Abschuss von Nuklearraketen zu verhindern. Schade eigentlich, dass man nichts von alledem wirklich ausführen muss – um erfolgreich zu sein, reicht es auch völlig, einfach alle Gegner unschädlich zu machen. Wobei „einfach" relativ ist – schon während der ersten Einsätze wird klar: Wer **NWO** in **Rambo**-Manier ganz linear durchspielen will, hat nicht den Hauch einer Chance. Beispielsweise können Sie in der zweiten Mission ja gerne versuchen, die paar hundert Meter bis zur tickenden Bombe mit reiner Feuerkraft zu überwinden – spätestens beim vierten Gegner dürfte in den meisten Fällen Schluss sein. Das liegt unter anderem an der recht guten Gegner-Intelligenz. Die Terroristen geben Alarm, sobald Sie entdeckt wurden, und greifen dann im Team von mehreren Seiten an. Wurde man erst mal von drei oder gar mehr Widersachern erspäht, ist es fast immer zu spät und das Hauptquartier quittiert die Niederlage (schon wieder) mit „We have a KIA" oder „Come in Dobbs …". Erschwert wird das Spiel zudem durch die mangelhaften Briefings. In schlecht erkennbaren Videos (undeutliches Bild, unübersichtliche Kameraperspektive) werden Sie vom „Sat-Com" über Teile der kommenden Aufgabe informiert. Danach bleibt nur ein winziges Radar, das für taktische Überlegungen allerdings völlig unbrauchbar ist. Die Karte ist viel zu klein, um sich daran zu orientieren, zumal nicht mal Ihr Blickfeld erkennbar ist. Also ist man gezwungen, jeden Einsatz der Übersicht halber mehrfach zu spielen. Extrem störend wird dieser Umstand aufgrund der mangelhaften Spielstand-Funktion. Gesichert wird nämlich nur automatisch nach erfolgreichen Gefechten; währenddessen haben Sie keine Möglichkeit zu speichern, wodurch die späteren Missionen zur wahren Qual werden. Insbesondere, weil für jeden neuen Versuch der komplette Level neu geladen wird – und das ist langwierig.



IM VISIER Der ahnungslose Terrorist bewacht einen Eingang zur U-Bahn. Zu blöd für ihn, dass wir ihm jetzt in den Rücken fallen können.

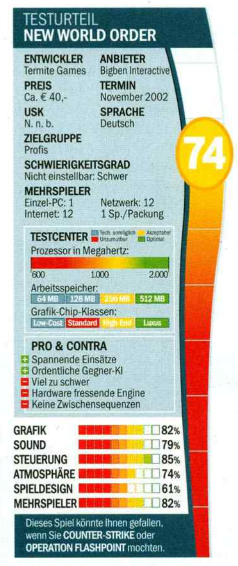
ATTACKE Freund Adolf hat uns entdeckt. Aber kein Grund zur Panik: Er ist nur ein Vorposten und steht ganz alleine da – im Gegensatz zu den meisten seiner Kollegen.

Haben beide Parteien hingegen gleiche Vorzeichen, macht **NWO** von Anfang an Spaß – nämlich im Multiplayer-Modus. Besonders im Team erreicht es beinahe **Counter-Strike**-Niveau. Ganz reicht es jedoch trotz der überlegenen Technik nicht, denn die Karten sind noch nicht ausbalanciert genug. Ob die Online-Community **NWO** wirklich annimmt oder ob **Counter-Strike** der beliebteste Online-Shooter bleibt, wird sich erst in den nächsten Monaten herausstellen. Ein paar Kumpels können Sie sich jedoch auch jetzt schon schnappen – schließlich gibt es einen Cooperative-Modus, mit dem man prima für spätere Online-Matches üben kann. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

NWO gehört im Singleplayer-Modus zu den schwersten Ego-Shootern, die ich je gespielt habe.

Die ersten zwei Missionen haben mir fast drei Stunden harte Arbeit abverlangt – obwohl ich den erklärten Vergleichskandidaten **Counter-Strike** jahrelang bis zum Abwinken gespielt habe. Schon mit einer Quicksave- und -load-Option wäre mir sehr geholfen. Schaffen wollte ich es trotzdem, denn das Rangsystem ähnelt einer Karriere und regt zu ständig neuen Versuchen an, obwohl Termite sich Videos oder zumindest Engine-Zwischensequenzen gespart hat und die Geschichte im spartanischen Textfenster präsentiert. Dahingegen ist der Mehrspieler-Part gelungen, obwohl sich im Prinzip zu **Counter-Strike** – außer der Engine – nicht viel geändert hat. Die Waffen sind jedoch noch nicht ganz ausgereift. Nichts Neues, denn das richtige Balancing hat ja auch bei **Counter-Strike** lange gedauert. Die vielen Modi sind abwechslungsreich, auch wenn nur Hostage Rescue und Plant the Bomb wirklich gut spielbar sind. Die anderen Varianten (Team Deathmatch, Team Escape, Fallout, Team Cooperative) eignen sich nicht sehr gut für einen Taktik-Shooter.



TESTURTEIL
NEW WORLD ORDER

ENTWICKLER Termite Games
ANBIETER Bigben Interactive
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN November 2002
USK N. n. b.
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Netzwerk: 12
Internet: 12
1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Spannende Einsätze
+ Ordentliche Gegner-KI
− Viel zu schwer
− Hardware fressende Engine
− Keine Zwischensequenzen

GRAFIK	82%
SOUND	79%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	82%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **OPERATION FLASHPOINT** mochten.

Medal of Honor: **Spearhead**

VIDEO

ADD-ON



DICKES DING Im zerstörten Berlin erklimmen Sie einen sowjetischen T-34.



GEGNERMASSEN Allzu oft hilft nur noch Dauerfeuer.

Das Ende von **Medal of Honor: Allied Assault (dt.) schrie geradezu nach einer Fortsetzung.** Hier ist sie.

Die Story des Originals führt das Add-on leider nicht weiter, dafür erzählt **Spearhead** die Geschichte um den neuen Helden Jack Barnes aber bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs. Die Einstiegsszene übertrifft sogar die berühmte Landung an Omaha Beach in **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**: Als Fallschirmjäger springen Sie bei der Invasion der Amerikaner direkt über den deutschen Stellungen ab. Mitten hinein in ein Inferno aus Flakfeuer und Kanonendonner, während um Sie herum Ihre virtuellen Kameraden schreien und getroffene Flugzeuge explodieren. Was dann folgt, ist allerdings weniger spektakulär. In insgesamt neun Missionen – in der Normandie, bei der Ardennenoffensive und in Berlin – treten Sie mal zu Fuß mit Gewehr und MP, mal als Panzerkommandant in typischer Ego-Shooter-Manier gegen die halbe deutsche Armee an. Manchmal erkunden Sie die Umgebung alleine, dann wieder rücken Sie zusammen mit computergesteuerten Soldaten vor. Weil die Ereignisse in den Einsätzen wie Hinterhalte streng im Spiele-Drehbuch festgelegt sind, laufen die Schlachten wie im Film ab – eigentlich ein Spannungsgarant. In **Spearhead** laufen die Überraschungen aber ständig auf neue Massenangriffe hinaus. Für die Multiplayer-Fraktion hält das Add-on zwölf frische Maps, zusätzliche Skins und neue Waffen wie eine russische Maschinenpistole bereit. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
MOH: SPEARHEAD

ENTWICKLER 2015	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** 06.12.2002
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 64
Internet: 64 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Abwechslungsreiche Aufgaben
- + Geskriptete Ereignisse
- − Routinemäßiges Ballern
- − Viel zu kurz
- − Stellenweise unfair

GRAFIK	80%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	85%

73

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEDAL OF HONOR: AA (DT.)** oder **SERIOUS SAM** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Viel Feind', viel Ehr, viel Spaß? Das Konzept geht leider nicht auf.

Was habe ich damals geschwitzt, als bei **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** der erste Panzer angerumpelt kam. In **Spearhead** entlocken mir die Stahlmonster nur noch ein müdes Gähnen: „Schau mal an: noch einer." Von der Normandie bis Berlin stürmen Horden von Gegnern auf mich ein. Das bringt anfangs einen Adrenalinstoß nach dem anderen, später ist es einfach nur noch langweilig. Ohne Ruhepausen baut sich keine Spannung auf. Dabei sind die Aufgaben abwechslungsreicher als im Hauptprogramm und filmreif inszeniert. Da sprinte ich von Deckung zu Deckung, um einen Sani für meinen verwundeten Captain zu holen, während rings um die Erde bebt, und stoppe dann zusammen mit KI-Kameraden einen Sturmangriff. Nur ist das dummerweise nur eine von vielen Attacken, die lediglich die viel zu kurze Spieldauer von vier Stunden kaschieren sollen.

THRUSTMASTER®





F1 Force Feedback Racing Wheel



360 Modena® Force Upad



Force Feedback GT Racing Wheel

www.shop-thrustmaster.de

Ferrari
Official Licensed Product

www.thrustmaster.de



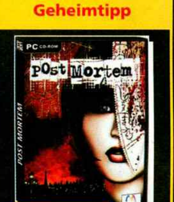
Game it!
by electronics boutique®
www.game-it.com

Titel des Monats



Anstoss 4
39,85 €

Geheimtipp



Post Mortem
36,85 €

PREISKNALLER

Preisknaller ab 1,85 €

Titel	Preis
Conflict Freespace Add On Silent Threat	1,85 €
Tonic Trouble	1,85 €
Siedler Hiebe für Diebe	1,85 €
Sensible Golf	1,85 €
Syndicate Wars US	2,85 €
Wall Street Trader 2001	3,85 €
Earth 2150	4,85 €
Freespace Battlepack	4,85 €

Preisknaller ab 6,85 €

Titel	Preis
Tomb Raider 4 BOX	6,85 €
Devil Inside	6,85 €
Tomb Raider 4	6,85 €
Star Trek: Klingon Academy	7,85 €
Age of Empire - Gold incl. Exp.Rom	9,85 €
Icewind Dale - White Label	9,85 €
Star Trek Voyager Elite Force Add-On	9,85 €
Diablo Classic DVD Verpackung	9,85 €
Anno 1602 AK	9,85 €
Commandos: Im Auftrag... AK Box	9,85 €
X-Wing: Alliance	9,85 €
Zax - The Alien Hunter	9,85 €
The Dam Busters	9,85 €
Role Playing Games	9,85 €
Starcraft + Broodwar Budget	11,85 €
Baldurs Gate - White Label	11,85 €
Diablo 2 - Classic	11,85 €
Tribes 2 Classic	11,85 €
Imperium der Ameisen Gold BUDGET	11,85 €
X-Gold	11,85 €
Verkehrsgigant+Industriegigant	11,85 €
Werner Bundle (Igel Spiel+Schwarzarbeit)	12,85 €

PC CD-ROM

Titel	Preis
1914 - The Great War	36,85 €
442 Fussball Manager	29,85 €
Age of Mythology	**49,85 €**
Age of Mythology Collectors Edition	69,85 €
Age of Wonders 2	14,85 €
Alcatraz	34,85 €
Aliens vs. Predator 2 dV	39,85 €
American Conquest	49,85 €
Anarchy Online The Notum Wars	19,85 €
Anno 1503 - Aufbruch in eine neue Welt	49,85 €
Anno 1602 - Königsedition Classic	**14,85 €**
Anschlag, der (Sum of all fears)	33,85 €
Anstoss 4 DVD	**39,85 €**
Aquanox 2 Revelation	46,85 €
Aquanox Classic	13,85 €
Arx Fatalis	34,85 €
Asherons Call 2*	49,85 €
Autobahnraser 4	16,85 €
Baldurs Gate 2 - Das Epos	23,85 €
Ballerburg	19,85 €
Batman Vengeance	26,85 €
Battle Realms	18,85 €
Battle Realms Winter of the Wolf	15,85 €
Battlefield 1942	48,85 €
Biathlon 2003	**29,85 €**
Black & White	19,85 €
Blood Rayne*	XX €
C&C Alarmstufe Rot 2 Megabox	48,85 €
Cannon Spike*	19,85 €
Carcassonne	16,85 €
Civilization 3	46,85 €
Civilization 3 Expansion Set	29,85 €
Clive Barker's Undying Classic edA	13,85 €
Cold Blood	41,85 €
Cold Zero - the last stand*	41,85 €
Colin McRae Rally 3.0*	**49,85 €**
Combat Mission	19,85 €
Combat Mission 2	44,85 €
Command & Conquer Alarmstufe Rot 2 Class	13,85 €
AR 2 Yuris Rache MD	21,85 €
Commandos 2 Classic	19,85 €
Conflict Desert Storm	43,85 €
Conflict Zone (Peacemakers)	39,85 €
Cossacks Add-On - The Art of War	29,85 €
Cossacks Back to the War	29,85 €
Crazy Taxi	36,85 €
Dark Age of Camelot	29,85 €
Defender of the Crown	19,85 €
Delta Force Land Warrior+Black Thron	19,85 €
Delta Force Task Dagger	46,85 €
Der erste Kaiser	44,85 €
Desperados	29,85 €
Destroyer Command	26,85 €
Deus Ex 2*	**XX €**
Diablo 2 Add-On: Lords of Destruction eV	33,85 €
Die Gilde Add-On	26,85 €
Die Siedler 4, Neue Welt	15,85 €
Disciples 2: Dark Prophecy DV	39,85 €
Divine Divinity	45,85 €
Dragons Lair*	25,85 €
Drome Racers	39,85 €
Duke Nukem Manhattan Project	27,85 €
EA Sports Fußball Manager 2002	28,85 €
Earth & Beyond US	**63,85 €**
Earth Squad	14,85 €
Eingana	59,85 €
Elder Scrolls 3: Morrowind DV	46,85 €
Emergency 2	25,85 €
Empire€arth Add on	26,85 €
Etherlords	16,85 €
Everquest: Plans of Power Add On	26,85 €
Far West	41,85 €
Fifa Football 2002	43,85 €
Fifa Football 2003	**44,85 €**
Fila World Tour Tennis	35,85 €
Fritz 8	46,85 €
Frontline Attack: War over Europe	43,85 €
Fussball Manager 2003	44,85 €
Geheimnis der Druiden, Das	39,85 €
Ghost Recon Complete*	48,85 €
Gilde Add On	26,85 €
Gilde, Die Relaunce	39,85 €
Global Operations	43,85 €
Gold Games 6	29,85 €
Gothic	14,85 €
Gothic 2	**46,85 €**
Grand Prix 4	43,85 €
Grom	44,85 €
GTA 3 Grand Theft Auto 3	**43,85 €**
Gunmetal*	39,85 €
Half Life Generation V3	23,85 €
Half Life Team Fortress 2*	**XX €**
Harpoon 4*	43,85 €
Harry Potter Kammer... Creator	39,85 €
Harry Potter u.d.Kammer des Schreckens	48,85 €
Heroes of Might & Magic 4	39,85 €
Heroes of Might & Magic 4 Gathering	19,85 €
Herr der Ringe die Gefährten	**44,85 €**
Hidden & Dangerous De Luxe	16,85 €
Hitman 2 - Silent Asassin	44,85 €
Hot Wheels Velocity X	29,85 €
Icewind Dale 2	39,85 €
Icewind Dale-Die Saga+ Herz d.Winters.Box	23,85 €
IL2 Sturmovik	26,85 €
Imperium Galactica 3*	46,85 €
Industriegigant 2 Add On	26,85 €
Insane Classics	13,85 €
Iron Storm - Maske des Krieges	39,85 €
Island extreme	39,85 €
Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business	16,85 €
James Bond 007 Nightfire	44,85 €
Knight Rider	26,85 €
Knights & Merchants Gold Peasants Rebell	13,85 €
Lucas Arts 10 Adventures dA	17,85 €
Madden NFL 2003	45,85 €
Mafia	**45,85 €**
Master of Orion 3	46,85 €
Mech Collection V1.0	39,85 €
Mech Warrior 4 Clan	16,85 €
Mechwarrior 4 Inner Sphere Add On	16,85 €
Medal of Honor Allied Assault	**39,85 €**
Medal of Honor Allied Assault Spearhead*	24,85 €
Medieval: Total War	36,85 €
Mobile Forces	39,85 €
Monkey Island 4 Flucht von... CLASSIC	13,85 €
Morrowind Tribunal Orig. dt Handbuch	26,85 €
Myth 3 - The Wolf Age	40,85 €
Napoleon	29,85 €
Nascar Racing 2002	26,85 €
NBA 2001 Classic	13,85 €
NBA Live 2003	43,85 €
Need for Speed Hot Pursuit 2	**44,85 €**
Neocron	49,85 €
Neverwinter Nights	**43,85 €**
New World Order	33,85 €
NHL 2001 CLASSIC	13,85 €
NHL 2003	44,85 €
No one lives forever 2	**44,85 €**
No one Lives Forever Game of the Year Ed	19,85 €
Op. Flashpoint - Between the Lines MD	16,85 €
Operation Barbarossa Add-on	25,85 €
Operation Flashpoint	39,85 €
Operation Flashpoint - Red Hammer	19,85 €
Operation Flashpoint - Resistance Add On	29,85 €
Operation Flashpoint Game of the Year	43,85 €
Operation Flashpoint Gold Edition	43,85 €
Operation Flashpoint Planet of War	13,85 €
Panzer elite Special Edition	22,85 €
Pillage	43,85 €
Platoon	49,85 €
Play the Games Vol. 4	29,85 €
Port Royale	39,85 €
Post Mortem	**36,85 €**
Prisoner of War	43,85 €
Project Nomads	46,85 €
Racing Simulation 3*	35,85 €
Resident Evil Survivor*	19,85 €
Robin Hood Die Legende von Sherwood	43,85 €
Rollercoaster Tycoon 2	46,85 €
RTL Skispringen 2003	29,85 €
Runaway	33,85 €
Schiene und Strasse	23,85 €
Scrabble 2003	26,85 €
Serious Sam 2 - The Second Encounter	15,85 €
Shogun - Total War CLASSIC	19,85 €
Siedler 4 - Die Trojaner u.d. Elixier...	18,85 €
Siedler 4 Classic	14,85 €
Siedler 4, die - Gold Pack	37,85 €
Silent Hunter 2 Classic	14,85 €
Sim City 4*	**48,85 €**
Sims - Hot Date	21,85 €
Sims Deluxe Edition	**43,85 €**
Sims Job Factory	19,85 €
Sims, Die	39,85 €
Sims, die - Tierisch gut drauf!	21,85 €
Sims, die - Urlaub total (Add-On)	23,85 €
Ski Resort Tycoon II*	29,85 €
Soldier of Anarchy	36,85 €
Soldier of Fortune 2 (SOF2)	**39,85 €**
Soldier of Fortune 2 eV (SOF2)	39,85 €
Spiderman the Movie	39,85 €
Spirit der Wilde Mustang	29,85 €
Star Trek Bridge Commander	39,85 €
Star Trek Dominion Wars	13,85 €
Star Wars Episode 1 Collec.Pack	13,85 €
Star Wars Galactic Battlegrounds	19,85 €
Star Wars Starfighter	39,85 €
Stirb langsam dV-Die Hard	29,85 €
Stronghold	26,85 €
Stronghold Crusader	43,85 €
Stronghold Deluxe	29,85 €
Sudden Strike 2	43,85 €
Sudden Strike Gold Edition	29,85 €
SWAT 4 - Urban Justice*	**41,85 €**
Tactical Ops	35,85 €
Tennis Master Series 2003	38,85 €
The Gladiators*	39,85 €
Thorgal*	29,85 €
Tom Clancy's Ghost Recon	26,85 €
Tom Clancy's Ghost Recon Isl.Thunder	25,85 €
Tom Clancy's Ghost Recon Mission Pack	19,85 €
Tom Clancys Splinter Cell*	**49,85 €**
Tony Hawks Pro Skater 3	33,85 €
Total Victory- Sudden Strike 2 Add-On	16,85 €
Total War 2 (Add on Sudden Strike)	17,85 €
Train Simulator (MS)	53,85 €
Ultima Online - Lord Blackthorne's Reve.	26,85 €
Ultima Online Third Dawn	16,85 €
Unreal - Episode 2*	**46,85 €**
Unreal Tournament 2003	48,85 €
Vietcong*	46,85 €
War & Peace*	36,85 €
Warcraft 3	**43,85 €**
Wer wird Millionär 3. Edition	29,85 €
Wizardry 8 ev	33,85 €
World War 2: Frontline Command*	49,85 €
WWE Raw	39,85 €
XIII*	**XX €**
Z2 Steel Soldiers	13,85 €
Zanzarah - Das verborgene Portal	19,85 €
Zidane Football Generation	26,85 €
Zoo Tycoon Classic	29,85 €
Zoo Tycoon Dino Digs Add on	24,85 €

Unsere Bestelladresse für Deutschland
- Post: Game it! • Electronics Boutique AG, D-87488 Betzigau
- Telefon: 08 31 - 57 51 57
- Telefax: 08 31 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.

Unsere Bestelladresse für Österreich
- Post: Game it! • Electronics Boutique AG, A-6691 Jungholz
- Telefon: 0 56 76 - 83 72
- Telefax: 0049 831 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.

- Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com

Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten bei Nachnahme: Für BRD und AT 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - AT: 4,45 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

NEU!!! Bestellen per SMS! Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System *Leerzeichen* vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für Platoon: "Platoon" an 72866 senden. Folgende Systeme möglich: PC. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

PC Platoon
per SMS an 72866

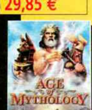
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar
- XX: Preis bei Drucklegung unbekannt
- rot markierte Artikel: Top-Artikel
- blau markierte Artikel: Top-Neuerscheinungen

Helplines:
Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).

PC-Games:	01 90 - 87 32 68 24
Konsolen-Games:	01 90 - 87 32 68 25
Computer:	01 90 - 88 24 19 33
Internet:	01 90 - 88 24 18 84



Biathlon 2003
29,85 €



Age of Mythology
49,85 €

Sim City 4*
48,85 €

Tom Clancy's Splinter Cell*
49,85 €

SWAT 4 Urban Justice*
jetzt vorbestellen!

Gothic 2
46,85 €

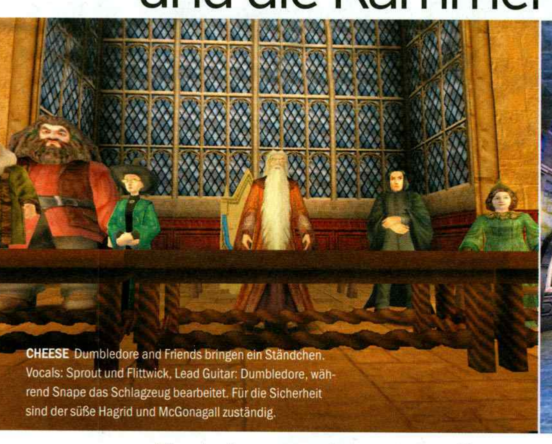
Platoon
49,85 €

RTL Skispringen
29,85 €



Medal of honor allied assault spearhead*
24,85 €

Harry Potter und die Kammer des Schreckens



CHEESE Dumbledore and Friends bringen ein Ständchen. Vocals: Sprout und Flittwick, Lead Guitar: Dumbledore, während Snape das Schlagzeug bearbeitet. Für die Sicherheit sind der süße Hagrid und McGonagall zuständig.



RÄTSELHAFT Vor solche Denksportaufgaben wird der junge Harry gestellt – die sind aber auch für die jüngeren Spieler nicht zu schwer.

Die drei neunmalklugen Rowling-Gören mögen schrecklich sein – **die Kammer des Schreckens ist es nicht.**

Komm zu mir ... lass mich dich zerreißen", ist das Erste, was die rätselhafte Stimme aus der Wand Harry zuflüstert. Beängstigend, zumal die Laute sonst niemand hört und sie nicht gerade menschlicher Natur sind.

Der Nachfolger von **Harry Potter und der Stein der Weisen** setzt voll auf das zauberhafte Hogwarts-Flair. Vor und nach Aufgaben wird die Handlung in Zwischensequenzen (wie das Intro in Spielgrafik) erzählt. Insbesondere die Charakterumsetzung ist gelungen – etwa der aalglatte Draco Malfoy oder der Schönling Gilderoy Lockhart, (romangetreu) aufgeblasen wie ein Kugelfisch. Der größte Schwachpunkt: EA hat sich bei der Zielgruppe ganz klar an jüngeren Spielern orientiert. Etliche Vereinfachungen sorgen dafür, dass auch ein 10-Jähriger kein Problem hat, das Spiel schnell durchzuspielen – den sehr einfachen Gegnern sei Dank. Besonders vereinfacht wurden die Zauberstunden – so muss man jetzt nicht mal mehr **Black & White**-like eine Form mit der Maus nachziehen, sondern nur noch kurze Tastenkombinationen drücken. Auch die Rätsel beschränken sich meist auf simple Schalterkombinationen. Trotzdem ist klar: Fans von Potters Zauberwelt werden schnell in den Bann des liebevoll gestalteten Internats gezogen und werden auch nach dem ersten Durchspielen noch versuchen, alle (bronzenen, silbernen, goldenen) Karten zu finden und damit Geheimgänge und Extra-Leben freizuschalten.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Kein Wunder, dass Voldemort immer verliert, wenn es Harry so leicht gemacht wird.

Ich bin Potter-Fan. Schande über mich. Denn scheinbar ist die Bestseller-Serie nur was für Kinder – jedenfalls wenn man vom Schwierigkeitsgrad dieser Umsetzung ausgeht. Gerade mal fünf Stunden hat es gedauert, bis Voldemort – vorerst – besiegt wurde. Das hinterlässt einen bitteren Nachgeschmack, ich wäre nämlich viel lieber noch weiter durch all die Gänge von Hogwarts gestreift oder hätte Slytherin beim Quidditch den Hintern versohlt. Nun muss ich mich wohl bis zum nächsten Teil gedulden – hoffentlich wird der dann etwas umfangreicher. Außerdem bleibt offen, ob EA wieder an der Engine festhält oder nächstes Weihnachten eine von Grund auf neue Grafik präsentieren kann. Denn die im Vergleich zur letzten Version nur leicht aufpolierte Grafik dürfte in einem Jahr kaum noch den Ansprüchen der Spielergemeinde genügen.

TESTURTEIL
HARRY POTTER 2

70

ENTWICKLER Know Wonder	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Fantasievolle Story
+ Detailgetreue Umsetzung
+ Leichter Einstieg
– Viel zu kurz
– Zu wenig verschiedene Gegner

GRAFIK	79%
SOUND	74%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN** oder **TOMB RAIDER 4** mochten.

W.A.R. Soldiers



AUGENFEINDLICH Wir präsentieren Ihnen: den wohl hässlichsten Lens-Flare-Effekt, seit es Lens-Flare-Effekte gibt!

Gäbe es eine **Steigerung von „grottenschlecht"**, für W.A.R. Soldiers wäre sie noch zu gut.

PC-Games-Redakteure können über schlechte Spiele nur müde lächeln. Die werden gespielt, bewertet und fertig. Keine große Sache, wirklich nicht. Doch manchmal, alle paar Monate, da steht auch einem gestählten Spieletester der Mund vor unendlicher Fassungslosigkeit offen. So geschehen beim Spielen des Ego-Shooters **W.A.R. Soldiers**. Darin steuern Sie einen amerikanischen Vietnam-Krieger aus der First-Person-Perspektive durch fünf Levels, die jeweils knapp ebenso viele Minuten dauern. Dass es sich dabei um einen Dschungel, ein Höhlensystem, ein Vietcong-Dorf und eine Basis handelt, hat der Autor dieser Zeilen der Packungsrückseite entnommen – im Spiel selber sind die Orte aufgrund der seltsamen (sprich: einzigartig schlechten) Grafik nicht eindeutig zu bestimmen. Gelegentlich kommt ein Pixelhaufen wie auf Schienen angefahren und schießt, was der Spielfigur ein monotones „Autsch, autsch, autsch!" entlockt. Die kurze Spieldauer kann man **W.A.R. Soldiers** deshalb nicht wirklich als Minuspunkt anrechnen, denn: Eigentlich will man gar nicht länger spielen. THOMAS WEISS


TESTURTEIL
W.A.R. SOLDIERS

ENTWICKLER Asylum Games	**ANBIETER** Enjoy Entertainm.
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Kurze Spieldauer
- Kostet Geld
- Steuerung funktioniert nicht richtig
- Lange Ladezeiten
- Schlechte Speicherfunktion

GRAFIK	15%
SOUND	10%
STEUERUNG	17%
ATMOSPHÄRE	8%
SPIELDESIGN	6%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INVASION DEUTSCHLAND** oder **ANGST** mochten.

3

Mechwarrior 4: Mercenaries



VOLLE PRACHT Die Explosionen stellen mit ihren vier Farben die Partikeleffekte tief in den Schatten.



EINÖDE Dieses Foto einer außerirdischen Landschaft ähnelt einer Computerdarstellung der Erde aus den späten 90er-Jahren.

Es spielt sich wie ein Add-on, sieht aus wie ein Budget-Titel und **kostet wie ein Vollprodukt.**

Microsoft, seit einigen Jahren Eigentümer der Battletech-Erfinder, bleibt der einst von Activision eingeführten Linie treu. Lange Zeit nach der Veröffentlichung einer neuen **Mechwarrior**-Generation und der diversen Add-ons wird mit einem **Mercenaries**-Titel noch einmal abgesahnt: Man nehme die längst veraltete Grafik-Engine, rund 50 neue Missionen, zehn zusätzliche Kampfrobotertypen und bohre das Einzelkämpfer-Spielprinzip um bis zu sieben computergesteuerte Mitstreiter auf – fertig. Auch bei **Mechwarrior 4: Mercenaries** ist dabei wieder ein sehr spannendes Actionspiel herausgekommen. In der Basis heuert der Spieler Piloten an, auf dem Schwarzmarkt kauft er Waffen und Roboter und auf den Schlachtfeldern plagt er sich aus der Ego-Perspektive mit zahllosen, oftmals auffallend taktisch agierenden Gegnern herum. Zwar lassen sich den Flügelmännern Ziele zuweisen und generelle Verhaltensregeln geben, dennoch verkommt das potenziell sehr anspruchsvolle Spiel wegen der schieren Gegneranzahl in den meisten Einsätzen oft zum Action-Spektakel. HARALD WAGNER


TESTURTEIL
MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Englisch

ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 16 · Internet: 16 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Spannende Missionen
+ Team-Taktiken
- Keine Rüstungsautomatik
- Keine Hintergrundgeschichte
- Veraltete Grafik

GRAFIK	71%
SOUND	78%
STEUERUNG	58%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	75%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MECHWARRIOR 4** oder **MECHWARRIOR 2: MERCENARIES** mochten.

73

DEMO

Der Herr der Ringe: Die Gefährten



SÄBELRASSELN Am Ufer des Anduin duellieren sich Aragorn, Boromir, Legolas und Gimli mit Orks.

PREMIERE Der Film ließ ihn unter den Tisch fallen, hier bekommen Sie ihn zu sehen: Tom Bombadil nebst Goldbeere.

KHAZAD-DÛM Mit Gandalf dem Grauen schlagen Sie sich in der unterirdischen Zwergenstadt mit Saurons Schergen herum.

Epos im Schnelldurchlauf: An einem Nachmittag vom Auenland zum Anduin, Übernachtung inklusive

Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu ... Sie wissen schon. Ein Vers, bei dessen Unkenntnis man von Tolkien-Fans noch vor einigen Jahren verächtlich mit den Worten „Was? Du kennst **Der Herr der Ringe** nicht?" beiseite geschoben wurde und der seit letztem Jahr in aller Munde ist. Da die Lizenz zum Film bereits an Electronic Arts vergeben ist, macht Vivendi Universal kurzerhand aus der Not eine Tugend – und aus der Buchlizenz ein Action-Adventure. Mit **Die Gefährten** ist jetzt der erste Titel erschienen und lässt Sie abwechselnd mit Frodo, Aragorn und Gandalf die Handlung des ersten Teils nachspielen. Zumeist begleitet von computergesteuerten Gefährten marschieren Sie vom Auenland über die Hügelgräber, durch die unterirdische Stadt Khazad-Dûm bis zu den Ufern des Anduin und schicken dabei Orks, Steintrolle, Grabunholde und andere dunkle Schergen zurück ins Jenseits. Zur Verfügung stehen Ihnen dabei lediglich eine Nah- und eine Fernkampfattacke – Gandalf hat zusätzlich eine Hand voll Zaubersprüche wie Feuerbälle oder Lichtblitze in petto. Leider nimmt die Reise der Gefährten mit einer Spieldauer von knapp fünf Stunden nur wenig mehr Zeit in Anspruch als Peter Jacksons Spielfilm und ist daher nur jungen Tolkien-Fans ans Herz zu legen. Fantasy-Fans mit Action-Genen greifen eher zu **Gothic 2** oder **Dungeon Siege**. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Der schicken Präsentation steht ein spielerischer Gehalt gegenüber, der gegen Null tendiert.

Was hätte das für ein Spiel werden können! Mit Stich Orks aufschlitzen und auf haarigen Hobbit-Mauken den grässlichen Nazgûl entkommen. Das dürfen Sie hier zwar alles machen, aber es ist viel zu schnell wieder vorbei. Weil die Kämpfe ohnehin schon recht einfach sind und weil Ihre unsterblichen Gefährten jedem Gegner auch im Alleingang den Garaus machen. Weil die Levels geradliniger sind als die Flugbahn von Legolas' Pfeilen und weil das halbe Dutzend an Rätseln nicht über das Niveau eintönigen Schalterumlegens hinausgeht. Schade, denn die Präsentation gibt sich mit schicken Lichteffekten, schön umgesetzten Schauplätzen sowie dem orchestralen Soundtrack durchaus ansprechend. Dem gegenüber steht jedoch ein spielerischer Gehalt, der gegen Null tendiert. Da hilft auch der Auftritt von Tom Bombadil nicht weiter.

TESTURTEIL
DER HERR DER RINGE

ENTWICKLER Black Label
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: –; Internet: –; 1 Sp./Packung

62

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Tolkien-Atmosphäre
+ Schöne Grafik
– Gelegentliche Soundfehler
– Geringe Spieldauer
– Geradliniges Design

GRAFIK	81%
SOUND	78%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HARRY POTTER** oder **ZANZARAH** mochten.

Knight Rider

Die Macher von Autobahn-Raser überraschen mit einem weiteren Rennspiel. **Diesmal mit einem guten.**

Was haben wir uns gefreut, als die 80er-Jahre vorbei waren! Nie mehr Schulterpolster, nie mehr Dauerwelle, nie mehr rosa Stulpen! Dachten wir. Denn dank des derzeitigen 80er-Revivals attackieren erneut geschmacklos gekleidete Protagonisten in schlechten TV-Serien unseren Schönheitssinn. Dass der PC nicht allzu lange vor solchen Auswüchsen verschont bleiben konnte, war klar. Nun feiern **Knight Rider** und sein sprechendes, fast unzerstörbares Auto KITT Einstand auf dem Monitor – und geben ein überraschend unterhaltsames Team ab. Der Spieler steuert in der Rolle von Michael Knight den mit authentischer 80er-Jahre-Elektronik vollgestopften TransAM durch Städte, Wüsten, Fabriken und Bohrinseln, um seinen kriminellen Bruder Garth dingfest zu machen. Der aus der TV-Serie bekannte Turbo Boost (Springen), der Ski-Modus (auf zwei Reifen fahren) und der Super Pursuit Modus (mal 'nen Gang zulegen) machen dabei aus dem Verwandten von **Autobahn-Raser** mehr als nur ein Rennspiel, denn um mit KITT über Fabrikdächer zu springen, versteckte Durchgänge zu finden und andere Fahrzeuge zu zerstören, ist jede Menge Geschick und Kombinationsgabe vonnöten. Die **Autobahn-Raser**-Engine kann in diesem Spiel erstmals all ihre Vorteile ausspielen: Die arg eckigen Gebäude, das fehlende Schadensmodell und das unrealistische Fahrzeugverhalten sind in der **Knight Rider**-Welt sowohl authentisch als auch geschwindigkeitssteigernd. HARALD WAGNER



GOLIATH Michaels Bruder Garth hat Goliath und KARR wieder zusammengebaut, um KITT zu besiegen.



MEINUNG
HARALD WAGNER



Eine derartige Vielfalt findet man in kaum einem anderen Rennspiel.

Ob **Knight Rider** nun cool, kultig oder peinlich ist, möge jeder für sich selbst entscheiden. Als Vorlage für ein Rennspiel ist die TV-Serie jedoch definitiv cool, da sie dem Spieler einen guten Grund gibt, ausnahmsweise einmal nicht nur im Kreis zu fahren. Davilex hat erfreulich anspruchsvolle und abwechslungsreiche Missionen erstellt – aber leider sind die 15 Einsätze an einem Tag durchgespielt. Atmosphärisch wird das Spiel der Fernsehserie nicht ganz gerecht: KITTs Stimme erinnert nicht einmal ansatzweise an die des Originals. Vor allem aber wird die von einzelnen Serienfolgen inspirierte Geschichte ohne nennenswerte Zwischensequenzen und nur sehr lieblos erzählt. Dennoch sollte das Spiel nicht nur für Michael-Knight-Fans einen genaueren Blick wert sein, denn eine derartige Auftragsvielfalt findet man in kaum einem anderen Rennspiel.

Cyber-Huhn



PROPAGANDISTISCH Es gibt keine glaubwürdige Begründung für den Aufruf zum Vogelmassenmord.

Hurra! Ein Moorhuhn-Klon! Einfache Unterhaltung auf höchstem Niveau! Doch halt ...

Es ist nicht alles Moor, was für wenig Geld über den Ladentisch wandert. Die **Cyber**-Variante erweitert das ursprünglich geniale Spielprinzip nämlich um zwei wesentliche Aspekte: um die dritte Dimension und um langsam fliegende Geschosse. Das klingt beides nach einer guten Idee, ist in dieser Kombination aber fatal und vernichtet jeglichen Spielspaß. Denn die niedlich gezeichneten und schlecht animierten Hühner fliegen in einem Weltall, das derart nebelfrei ist, dass man die Entfernung zwischen Schütze und Ziel kaum abschätzen kann. Da man aber mit der Waffe entfernungsabhängig vorhalten muss, ist das Treffen für ein Spiel dieser Art mit viel zu viel Zielarbeit verbunden. Immerhin gibt es fünf Levels, die sich durch Menge, Anordnung und Flugrichtung der teilweise sogar bewaffneten Hühner, Raumschiffe und sonstiger Objekte unterscheiden. Das alles sorgt rund zehn Minuten lang für Abwechslung, für so etwas wie Unterhaltung leider nicht. Aber immerhin ist **Cyber-Huhn** ein guter Anlass, mit dem gesparten Geld mal wieder die Hühner-Braterei am Eck zu besuchen. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
CYBER-HUHN

ENTWICKLER	ANBIETER
Enjoy	Modern Games
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 11,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB — 128 MB — 256 MB — 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost — Standard — High-End — Luxus

PRO & CONTRA
+ Einfache Bedienung
+ Internet-Bestenliste
- Karge Levels
- Kein taktischer Anspruch
- Zähes Spielgefühl

GRAFIK	25%
SOUND	35%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	-
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	-

9

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN** oder **SUMPFHUHN** mochten.

Alien Tequila

Ein Teil Moorhuhn, zwei Teile Selbstironie und ein Großteil schlechte Grafik.



STRICKLIESEL Diese fliegenden Partyhüte klauen Pedro das Material für seine Hanfmatten und drehen daraus Joints – Skandal!

Pedro hat den grünen Daumen: Er kümmert sich liebevoll um seine Hanfplantagen und freut sich über reiche Ernten. Natürlich raucht er das Zeug nicht, sondern verkauft Hanfmatten aus eigener Produktion – wer's glaubt ... Die namenlosen, grünen Außerirdischen sind da anders drauf: Die haben schon das halbe Sonnensystem weginhaliert und machen sich nun über Pedros Ernte her. Der bläst zum Halali und Sie müssen in mehreren „Rundos" so viele Ufos abschießen wie möglich – das gibt „Punktos". Außerdem können Sie für noch mehr Punkte die abgesprungenen Aliens einsaugen und in leeren Flaschen konservieren. Falls Sie die extraterrestrischen Kiffer auf Tastendruck noch mit Tequila durchmixen, müssen Sie zwar Punkte abgeben, dafür wird die Waffe kurzzeitig aufgepowert.

Alien Tequila macht Spaß – trotz der tristen und detailarmen Grafik, die an 360°-Panorama-Applets aus dem Internet erinnert. Das liegt vor allem an den abwechslungsreichen Levels: Mal schießen Sie Ufos ab, mal kegeln Sie Minen in Teleporter oder halten Aliens vom Grünzeug fern. Für gerade noch faire 15 Euro ein perfekter Pausenspaß! DAVID BERGMANN



ATTENCION! Das ist Pedro, der friedliebende Hanf-Farmer, den überdimensionale Heuschrecken plagen.



TESTURTEIL
ALIEN TEQUILA

ENTWICKLER	ANBIETER
imagon	dtp
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

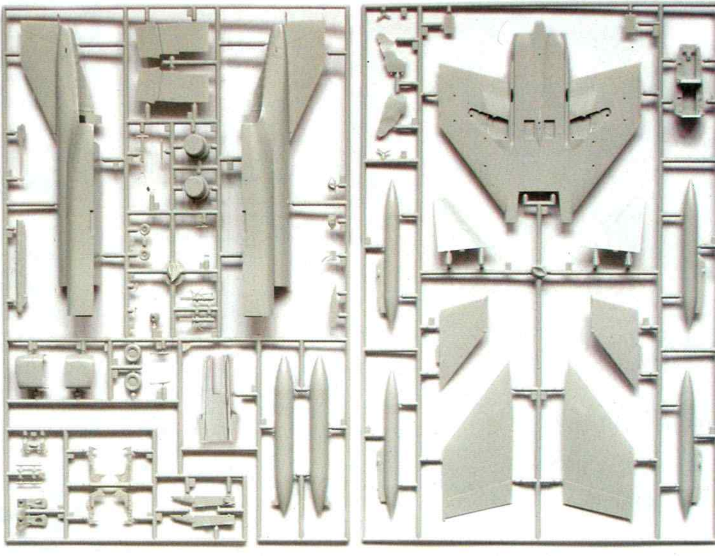
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB — 128 MB — 256 MB — 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost — Standard — High-End — Luxus

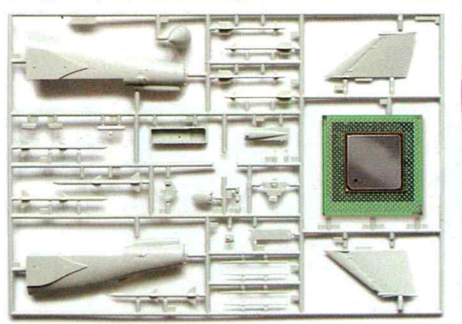
PRO & CONTRA
+ Herrlich selbstironisch
+ Abwechslungsreiche Levels
- Detailarme Grafik
- Unschönes Pseudo-3D
- Leicht schwammige Steuerung

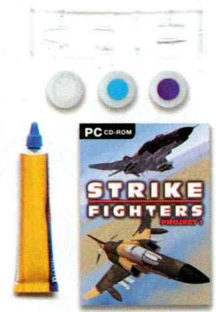
GRAFIK	40%
SOUND	53%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	-

45

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN** oder **SPACE INVADERS** mochten.







PC CD-ROM
STRIKE
FIGHTERS
PROJECT 1



Just Flight



Strategy First



THIRD
WIRE















THQ

Pay Day



WAMPEN-DUELL Wenn der Clown und das Riesenbaby gegeneinander antreten, kommt es zum Kampf der Riesenwampen.

Links: **ein 500-Kilo-Baby.** Rechts: ein Callgirl. Dazwischen: die Steuerung

Stellen Sie sich ein Duell in **UT 2003** vor. Anschließend verschieben Sie die imaginäre Kamera an die Decke, ersetzen die düsteren 3D-Dungeons durch eine quietschbunte 2D-Showbühne und die finsteren **UT**-Söldner durch Cartoon-Charaktere wie eine lebende Vogelscheuche oder einen ausgebüxten Irrenhaus-Insassen. Voilà: Es ist **Pay Day**! In dem simplen Actionspielchen stehen sich bis zu vier Kontrahenten in farbenfrohen Arenen wie Supermärkten, Zirkussen oder Großküchen gegenüber und ballern und prügeln so lange aufeinander ein, bis nur noch einer übrig bleibt. Nebenher sammeln die Kämpfer Extrawaffen oder Gold ein, das nach jeder Schlacht in bessere Ausrüstung investiert werden kann. So betten Schlafpatronen Opponenten für ein paar Sekunden zur Ruhe, Krokodilfallen berauben sie ihrer Besitztümer und Tortenstücke frischen Lebenspunkte auf. Das könnte alles ganz witzig sein, wäre die Steuerung nicht eine totale Katastrophe. Weil man nur entweder zielen oder laufen kann und die Waffenwahl eine Ewigkeit dauert, beschränken sich die Duelle meistens darauf, dass die Kontrahenten so lange dreschen, bis einer umfällt. Selbst im Mehrspielermodus macht das keinen Spaß. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
PAY DAY

ENTWICKLER	ANBIETER
Ace Platinous	Walk On
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 4
Internet: 4 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 90 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Fantasievolle Waffen
+ Abwechslungsreiche Arenen
− Verkorkste Steuerung
− Veraltete Technik
− Wird schnell langweilig

GRAFIK	48%
SOUND	52%
STEUERUNG	19%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	18%
MEHRSPIELER	22%

20

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KÖNIG VON MALLORCA** oder **PULLERALARM** mochten.

Earth Squad



DOPPELBESCHUSS Upgrades verleihen Ihrem Geschütz größere Feuerkraft.



FLIEGENDE FESTUNG Die Bossgegner beeindrucken durch Masse und Klasse.

Zum Ballern dringend empfohlen: **Klebestreifen für die Maustaste**

UFO von links, UFO von rechts, UFO von vorn! In der Mitte: ein drehbares Flugabwehrgeschütz. Am Abzug: Sie. Wem das bekannt vorkommt, der hat vermutlich vor ein paar Jahren das Ballerspiel **Incoming** angespielt. Doch während der besagte Shooter von Rage Software damals mit spektakulärer Grafik über das simple Spielprinzip hinwegtröstete und mit Hubschrauberflügen und Panzermissionen variierte, bietet **Earth Squad** nichts weiter als Dauerfeuer auf anfliegende Raumschiffe. Die hinterlassen nach Abschuss hin und wieder Upgrades, die höhere Feuerkraft, zielsuchende Raketen oder Smartbombs bringen. Eine halbe Stunde taugt das Spektakel zum Frustabbau, danach wird's mangels Abwechslung schnell langweilig. Abgesehen von gelegentlich auftauchenden Bossgegnern gibt's weder frisches Kanonenfutter zu bestaunen noch neue Levelumgebungen – die eigentlich nette Grafik ist auf Dauer einfach eintönig. Selbst das gute alte **Moorhuhn** und seine Geschwister hatten da mehr zu bieten. Bleibt als positiver Aspekt höchstens der niedrige Preis von 15 Euro. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
EARTH SQUAD

ENTWICKLER	ANBIETER
Fakt Software	Kellas International
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
N. n. b.	Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Ansehnliche Grafik
+ Günstiger Preis
− Monotoner Spielablauf
− Wenig Abwechslung
− Etwas ungenaue Steuerung

GRAFIK	70%
SOUND	65%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	10%
SPIELDESIGN	20%
MEHRSPIELER	-

19

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INCOMING** oder **SPACE INVADERS** mochten.

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures



Icewind Dale 2

Mit **Icewind Dale 2** geht die **Baldur's Gate**-Ablegerserie in die zweite Runde. Besonderes Lob heimst das umfangreiche Charaktersystem ein, mit dem sich unzählige Klassen erschaffen und in die Party aufnehmen lassen. Verärgert ist hingegen ein Großteil der Rollenspieler unter den PC-Games-Lesern über den Einsatz der inzwischen ergrauten Infinity-Engine – in Zeiten von **Gothic 2**, **Morrowind** oder **Neverwinter Nights** erwarten auch ernsthafte Rollenspieler eine zeitgemäße Präsentation. Nichtsdestotrotz: Eine Fortsetzung der **Baldur's Gate**- oder **Icewind Dale**-Serien wünschen sich hingegen fast alle – warten wir's ab ...

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Warum basiert **Icewind Dale 2** noch immer auf der betagten Infinity-Engine?

Hesse: „Die Vorteile liegen darin, dass das Team mit dem Code und den Tools der Engine bestens vertraut ist und so wesentlich mehr Zeit hatte, sich bei der Entwicklung eines Spiels auf den Inhalt zu konzentrieren, anstatt auf technische Gegebenheiten achten zu müssen. Natürlich ist die Engine inzwischen bereits einige Jahre alt, aber die Nachfrage war groß genug, um ein letztes Spiel mit dieser bewährten Engine zu realisieren."

PC Games: Werden die **Baldur's Gate**- und **Icewind Dale**-Reihen fortgesetzt?

Hesse: „Wir alle hoffen es! Das Team hat bereits einen Haufen neuer Ideen für einen dritten Teil von **Icewind Dale**. Eine Fortsetzung ist mehr als wahrscheinlich. Was **Baldur's Gate** angeht: Warten wir's ab."



MIKE HESSE, Pressesprecher bei Virgin Interactive in Hamburg

PC Games: Gibt es bereits Pläne für ein Online-Rollenspiel (MMORPG) à la **Everquest** im **Dungeons & Dragons**-Universum?

Hesse: „Konkrete Pläne gibt es dazu noch keine. Allerdings eröffnet das Internet völlig neue Möglichkeiten und Bioware verfolgt die Entwicklungen in diesem Genre sehr aufmerksam."

PC Games: Wie viel Zeit nimmt das Design einer derart umfangreichen Geschichte wie der in **Icewind Dale 2** in Anspruch?

Hesse: „Die Entwicklung an dem Spiel begann Ende Juli 2001 und dauerte insgesamt knappe 13 Monate, gefolgt von der Arbeit an den jeweiligen Lokalisierungen. Alles in allem eine recht kurze Zeitspanne für die Entwicklung eines derart umfangreichen Rollenspiels."

PC Games: Kannst du schon etwas über anstehende Projekte erzählen? Was kommt nach **Icewind Dale 2**?

Hesse: „Derzeit läuft die Entwicklung einer komplett neuen 3D-Enginge für Rollenspiele auf Hochtouren. Genauere Informationen werden wir demnächst veröffentlichen."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Musik	1,90
Langzeitmotivation	1,97
Steuerung	1,97
Soundeffekte	2,19
Kommentare/Sprachausgabe	2,33
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2,42
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,54
Animationen	2,64
Einsteigerfreundlichkeit	2,86
Innovationen	3,18

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Icewind Dale 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Umfangreiches Charaktersystem
2. Einfache Steuerung
3. Hohe Langzeitmotivation
4. Spannende Geschichte
5. Gelungene Sprachausgabe

−
1. Endgültig veraltete Grafik-Engine
2. Nicht gerade einsteigerfreundlich
3. Hölzerne Animationen
4. Wenig Innovationen
5. Zu hoher Schwierigkeitsgrad

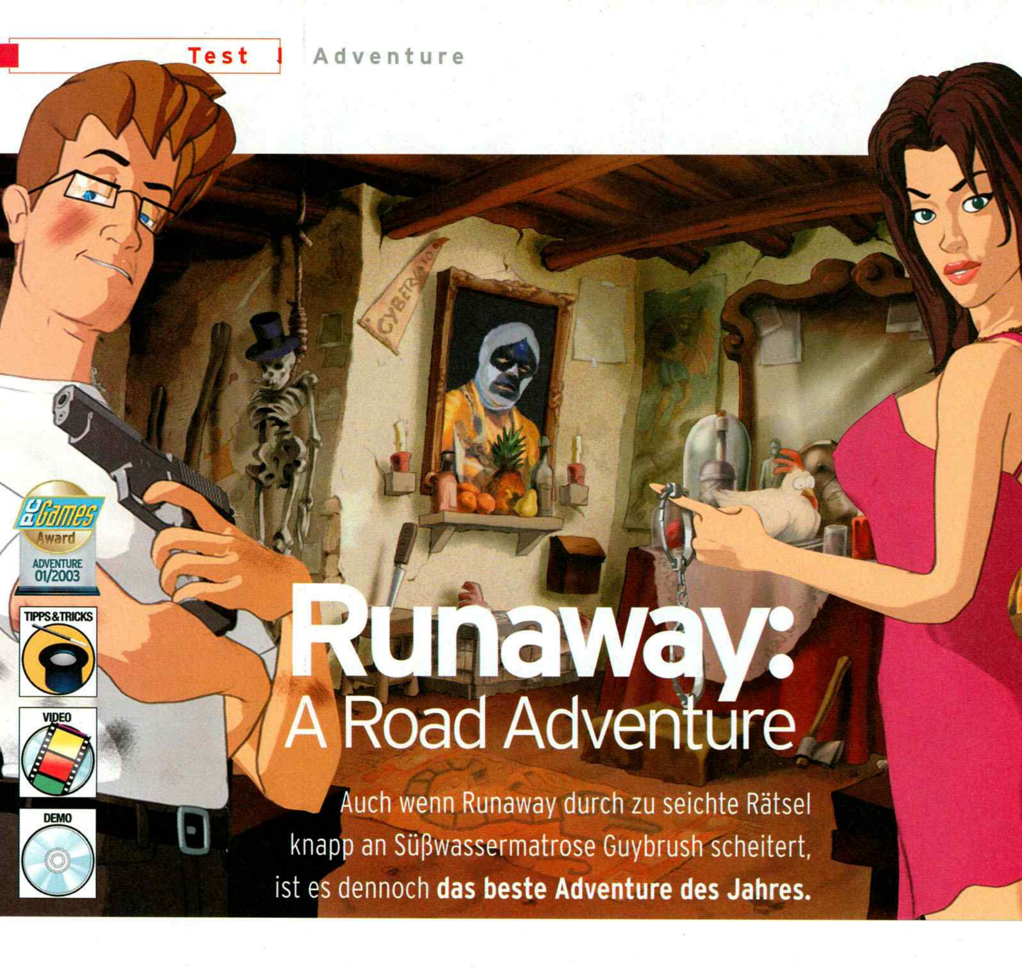
Die Meinung der PC-Games-Leser:

MICHAEL AMERKAMP, 25, Offizier aus Hamburg: „Wenn ich immer wieder für teils an den Haaren herbeigezogene Auftraggeber Gegenstände von A nach B bringen soll und man ein Drittel des Spiels durch bereits bekanntes Terrain latscht, so fehlt dem Spiel jegliche Langzeitmotivation. Bei **Baldur's Gate** war die Grafik zeitgemäß und die Geschichte bei weitem nicht so linear und vorhersehbar."

ROBERT JUNGBLUT, 19, Schüler aus Biberach: „**Icewind Dale 2** ist das optimale Spiel für alle, denen **Baldur's Gate** zu komplex und **Neverwinter Nights** zu einfach war. Das komplexe Charaktersystem und die Möglichkeit, eine sechsköpfige Party selbst zusammenzustellen, gibt dem Spiel die nötige taktische Tiefe, die zahlreichen Kämpfe genügend Möglichkeiten, diese auch einzusetzen."

ERIC DUNKEL, 25, Student aus Saarbrücken: „Die Infinity-Engine in ihren letzten Atemzügen – aber Spaß macht es dennoch! Das liegt vor allem an der Umsetzung von vielen Zusatzregeln aus den **D&D**-Büchern der 3. Edition, zum Beispiel den Unterrassen. Das erlaubt noch nie gesehene Möglichkeiten bei der Charakterentwicklung. Ich finde die 3. Edition viel besser als die **AD&D 2nd Edition**."

THOMAS PELGER, 15, Schüler aus Heidenheim: „Trotz der veralteten Grafik ist **Icewind Dale 2** wirklich ein hervorragendes Spiel. Sieht man jedoch über die tristen Landschaften hinweg, offenbart sich eine mitreißende Story, die jeden faszinieren wird, der auch nur entfernt etwas für Rollenspiele übrig hat. ‚Der kleine Ableger' von **Baldur's Gate** hat sich zu einem tollen Spiel entwickelt."



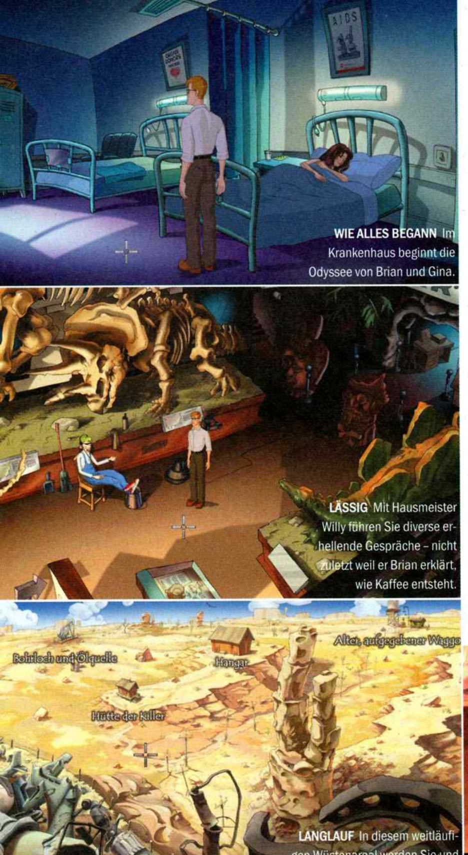
Runaway: A Road Adventure

Auch wenn Runaway durch zu seichte Rätsel knapp an Süßwassermatrose Guybrush scheitert, ist es dennoch **das beste Adventure des Jahres.**

Ein junger Mann mit blondem, leicht krausem Haar und dicker Sonnenbrille sitzt auf einem Regiestuhl. Er trägt eine kurze Hose, ein grünes Hemd mit dem Aufdruck „NYC" und ist etwas angespannt. Sein Name ist Brian Basco und er beginnt, eine Geschichte zu erzählen – seine Geschichte zu erzählen. Sie handelt von Mafia-Bossen, Auftragskillern, in der Wüste gestrandeten Transvestiten und diversen Todesfällen. Es ist eine spannende Geschichte und es ist die Geschichte seines Lebens ...

Was so klingt, als hätten Christopher Nolan und Quentin Tarantino gemeinsam einen Spielfilm produziert, ist in Wahrheit die Einleitung zu **Runaway** und damit das Ende der langen Odyssee (siehe Extrakasten „Die **Runaway**-Story") des auf den ersten Blick klassischen – manche sagen: überholten – Point&Click-Adventures, die dafür sorgte, dass das Spiel in der Erwartungshaltung der Spieler Dimensionen einer **Monkey Island**-Fortsetzung erreichte. Eine Erwartungshaltung, die – so viel sei verraten – im Wesentlichen nicht enttäuscht wird.

Doch zurück zu Brian und seiner Geschichte: Brian stammt aus einer gut situierten Familie und wollte bereits seit frühester Kindheit Physiker werden – seine Noten waren nobelpreisverdächtig, sein Leben so trocken wie Sandkuchen, aber dafür hatte er ein Angebot über eine Doktorantenstelle an einer renommierten Uni in der Tasche. Hatte? Ja, denn er soll nie an dieser Universität ankommen. Was an jenem Abend nämlich geschieht: Gerade als er aufbrechen will, fällt ihm ein, dass in der Zentralbücherei ein seit langer Zeit vorbestelltes Buch auf ihn wartet. Welch ein Glück, dass es sich um eine 24-Stunden-Bücherei handelt – schnell macht sich der Biedermann auf den Weg. Ein gutes Buch rechtfertigt jeden Umweg. Eine schicksalsträchtige Entscheidung, denn aus einer dunklen Gasse taucht plötzlich das vollbusige Rasseweib Gina Timmins auf und läuft Brian schnurstracks vor die Karre. Pflichtbewusst bringt der angehende Akademiker die schöne Unbekannte ins Krankenhaus und hält am Krankenbett Wache. Zum Glück ist Gina nur leicht verletzt und kommt schnell wieder zu Bewusstsein; doch anstatt Versicherungsdaten auszutauschen, tischt ihm die Traumfrau eine Geschichte auf, die wahren Abenteurern das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt. Gina ist Sängerin und nach ihrem Auftritt an jenem Abend hatte sie eine Unterhaltung mit ihrem Vater, einem Geheimdienstagenten, der ihr ein mysteriöses Kruzifix in die Hand drückte und andeutete, in großen Schwierigkeiten zu stecken. Unmittelbar nach dieser Unterhaltung kreuzten die Sandretti-Brüder auf, berüchtigte Mafia-Bosse aus New York,



WIE ALLES BEGANN Im Krankenhaus beginnt die Odyssee von Brian und Gina.

LÄSSIG Mit Hausmeister Willy führen Sie diverse erhellende Gespräche – nicht zuletzt weil er Brian erklärt, wie Kaffee entsteht.

LANGLAUF In diesem weitläufigen Wüstenareal werden Sie und Brian viel Zeit verbringen und drei schräge Vögel kennen lernen.

Die Runaway-Story ist ein echtes Abenteuer.

Runaway blickt auf eine bewegte Vergangenheit zwischen Bangen und Hoffen zurück, die nicht weniger spannend ist als die Odyssee seiner beiden Hauptfiguren. PC Games fasst für Sie zusammen.

Runaway

Runaway - Hoffnungsschimmer

09.10.2001 19:13 Uhr - Wie wir aus zuverlässiger Quelle erfahren haben, ist das Adventure *Runaway* trotz der Pleite des Publishers Dinamic nicht abgeschrieben: Es wurde seitens der Industrie bereits Interesse an dem Titel geäußert.

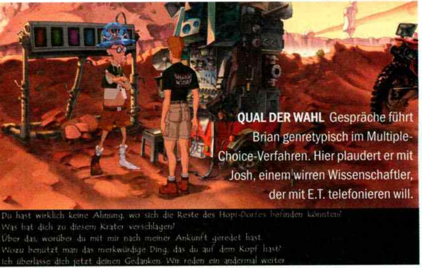
Spruchreif ist allerdings noch nichts - sobald wir Konkreteres erfahren, werden wir darüber berichten. (Stefan Bringewatt)

Downloads zum Thema



Lesen Sie außerdem:
- Aktuelle News
- Test
- Vorschau

Als die Pendulo Studios und der spanische Publisher Dinamic Multimedia erstmals **Runaway: A Road Adventure** ankündigten, verbreitete sich die Nachricht unter den Fans klassischer Point&Click-Adventures wie ein Lauffeuer. War es doch schon seit längerer Zeit offensichtlich, dass die Zukunft „3D" heißt – und das nicht immer zum Besten des Spiels (siehe **Simon the Sorcerer 3**). Dann im Oktober 2001 das überraschende Aus: Dinamic ist pleite. Zwar erscheint **Runaway** noch in Spanien, für den Rest der Welt fehlt jedoch ein bereitwilliger Vertrieb – die Fans sind geschockt, Fan-Sites werden erstellt, Petitionen gestartet. Doch nichts scheint zu helfen, es wird ruhig um die einstige Adventure-Hoffnung. Was niemand weiß: Hinter den Kulissen werden bereits Verträge ausgehandelt und fast ein Jahr später steht fest: **Runaway** kommt! Die Hamburger Firma dtp sichert sich die Rechte und geht damit im September 2002 an die Öffentlichkeit; professionelle Synchronsprecher werden parallel für die Sprachausgabe angeheuert. Angesichts erklecklicher Vorbestellungen ist ein **Runaway 2** nicht unwahrscheinlich – mit etwas Glück werden wir höchstwahrscheinlich wieder von den Pendulo Studios hören.



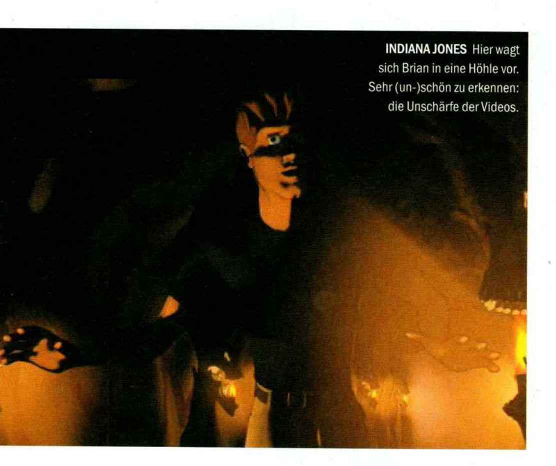
QUAL DER WAHL Gespräche führt Brian genretypisch im Multiple-Choice-Verfahren. Hier plaudert er mit Josh, einem wirren Wissenschaftler, der mit E.T. telefonieren will.

und ließen Ginas Vater durch zwei Auftragskiller auf wenig subtile Art und Weise verhören. Als einer der beiden hirnlosen Fleischklopse zu fest zuschlug, starb der Mann. Gina hatte all das mit angesehen und floh vor den Killern, die ihren hastigen Aufbruch bemerkten. Ihre Flucht führte sie direkt vor Brians Auto.

Da sich Brian für Gina verantwortlich fühlt, begibt sich das ungleiche Paar gemeinsam auf die Suche nach dem Geheimnis um das Kruzifix, das offenbar einen Mord rechtfertigt. Das alles klingt verdächtig nach **Baphomets Fluch**? Stimmt, denn die Geschichte von **Runaway** lehnt sich größtenteils an die erfolgreiche Serie von Revolution Software an, kombiniert den Mix aus zarter Liebe, harten Waffen und hinterhältigen Intrigen jedoch mit Humor, der seine Vorbilder aus dem Hause LucasArts nicht verleugnen kann. Vor allem das Design der Charaktere könnte ebenso gut von Tim Schafer (**Day of the Tentacle**, **Grim Fandango**) persönlich stammen. Auf ihrer Suche nach der Wahrheit begegnen Brian und Gina einer kaffeesüchtigen Restauratorin, einem verrückten Wissenschaftler, drei mit ihrem Reisebus in der Wüste liegen gebliebenen Transvestiten und ähnlich abgefahrenen Originalen. Was die Menschheitsgeschichte oder das Adventure-Genre bis jetzt an Klischees hervorbrachte, wird ausgeschlachtet.

Auch für die komfortable Steuerung stand **Baphomets Fluch** Pate – mehr als die zwei Tasten Ihrer Maus brauchen Sie nicht. Fahren Sie mit der Maus über interessante Gegenstände, verändert sich der Mauszeiger entsprechend. Durch einen Klick auf die rechte Maustaste schalten Sie nun zwischen den Optionen „Betrachten", „Benutzen" und „Sprechen" um, die wiederum über einen Linksklick ausgeführt werden. Das Inventar sowie das Spielmenü finden sich am oberen Bildschirmrand. Ebenfalls klassisch: die Grafik. Zwar handelt es sich nach wie vor um ein zweidimensionales Spiel mit wunderschön handgezeichneten Hintergründen, doch die Charaktere bestehen aus Drahtgittermodellen, die sich unter comicgerechten Texturen verbergen. Während des eigentlichen Spiels fällt das kaum auf – **Runaway** sieht aus wie ein Zeichentrickfilm. Lediglich in den vorberechneten Zwischensequenzen kommt die Dreidimensionalität voll zum Tragen. Eben diese Zwischensequenzen sind es leider, die den technischen Eindruck trüben. Sie sind überraschend grobpixelig, verschwommen und unterscheiden sich sogar untereinander zuweilen qualitativ stark voneinander – ein unschöner Stilbruch in Anbetracht der gestochen scharfen Spielgrafik.

Wesentlich konsequenter gingen die Pendulo Studios beim Rätseldesign zu Werke.


INDIANA JONES Hier wagt sich Brian in eine Höhle vor. Sehr (un-)schön zu erkennen: die Unschärfe der Videos.

Die gestellten Aufgaben unterscheiden sich zwar in ihrem Schwierigkeitsgrad, sind jedoch durchweg angenehm logisch. Mit etwas Hirnschmalz lassen sich die größtenteils geradlinigen Puzzles problemlos lösen. Tatsächlich ist **Runaway** fast etwas zu einfach, denn versierte Spieler dürften mit dem Spiel kaum länger als ein Wochenende verbringen. Unnötig kompliziert wird das Knobeln immer dann, wenn Sie fitzelige Gegenstände finden sollen, die sich nicht von der Umgebung abheben – heiteres Pixelsuchen ist angesagt. Das sorgt vor allem bei Einsteigern für Frust. Darüber hinaus müssen sich sowohl erfahrene Abenteurer als auch Neulinge darauf einstellen, in **Runaway** an vielen Stellen mehrmals nachzusehen. Eine gute Hand voll Puzzles ist nur dann zu lösen, wenn Brian Taschen oder Schränke wiederholt durchstöbert oder sich erneut mit Personen unterhält. Um beispielsweise im Museum an Kaffee zu kommen, müssen Sie nicht etwa nur die Kaffeebohnen finden, sondern diese zunächst dem Hausmeister zeigen, der Ihnen sagt, dass die Dinger gemahlen werden müssen. Darauf wären Sie vermutlich auch selbst gekommen, aber erst mit dieser Information macht sich der offensichtlich lebensuntüchtige Brian an die Arbeit. Danach müssen Sie sich noch sagen lassen, dass das Nachfüllen der Kaffeemaschine



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 100 gemalte Hintergründe
- 23 Zeichentrick-Charaktere
- 24 Instrumentalstücke
- Komplette Übersetzung ins Deutsche
- Zu den Synchronsprechern gehören unter anderem Christian Stark (göttlicher Berater in **Black & White**) und Jennifer Böttcher (Liv Tyler in **Cookies Fortune**)

Zahlen & Fakten

Genre:	Adventure
Vergleichbare Spiele:	Baphomets Fluch 1 & 2, Monkey Island 1-4
Entwickler:	Pendulo Studios
Vom gleichen Entwickler:	Hollywood Monsters
Publisher:	dtp
Adresse des Publishers:	Usedomstraße 19, 22047 Hamburg
Telefon des Publishers:	040-6699100
Offizielle Website:	http://www.runaway-game.de
Website des Publishers:	http://www.dtp-ag.com
Website des Entwicklers:	http://www.pendulostudios.com
Beste Fansite:	http://www.adventure-treff.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-216698 (0,12 €/Min., Montag bis Freitag, 15 bis 18 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 35,-
Inhalt der Packung:	Pappbox, DVD-Hülle, 3 CDs, s/w Handbuch mit 19 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Baphomets Fluch 2	Flucht von Monkey Island	Runaway: A Road Adventure
GRAFIK	**71**	**79**	**84**
Detailreichtum Spielwelt	76	73	89
Detailreichtum Objekte	51	76	80
Vielfalt der Spielwelt	85	82	68
Animation der Objekte	87	89	89
Effekte	22	57	48
SOUND	**75**	**84**	**84**
Musik	73	88	87
Soundeffekte	68	72	72
Stimmen/Kommentar	85	85	85
STEUERUNG	**90**	**79**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	90	80	86
Präzision der Steuerung	90	72	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	75	69	82
ATMOSPHÄRE	**90**	**91**	**87**
Spannung/Überraschungen	92	86	89
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	78	80	82
Story/Dialoge/Kommentare	89	90	88
Inszenierung	81	84	83
SPIELDESIGN	**90**	**84**	**87**
Komplexität/Spieltiefe	79	79	72
Einsteigerfreundlichkeit	90	88	91
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	90	90	85
Verhalten der Computergegner	82	83	83
Innovation	63	78	66
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 10/97	PCG 01/01	PCG 01/03
WERTUNG:	**71**	**84**	**83**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Detaillierte Zeichentrick-Hintergründe
- ⊕ Schön animierte Charaktere
- ⊖ Unscharfe Zwischensequenzen
- ⊖ Spielt größtenteils in öder Wüste

Sound
- ⊕ Professionelle Sprachausgabe
- ⊕ Titel-Song = Ohrwurm
- ⊕ Atmosphärische Instrumentalstücke

Steuerung
- ⊕ Simple Maussteuerung
- ⊖ Gegenstände manchmal schwer zu finden

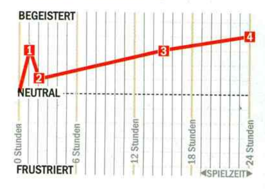
Atmosphäre
- ⊕ Spannende Geschichte mit Wendungen
- ⊕ Abgefahrene Charaktere sorgen für Stimmung

Spieldesign
- ⊕ Logische Rätsel
- ⊕ Oftmals hilfreiche Winke mit dem Zaunpfahl
- ⊖ Hin und wieder Zwang zu wiederholten Gesprächen/Aktionen

WAS IST WAS?
Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele

Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve

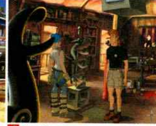




1 Runaway beginnt nicht nur spannend inszeniert wie ein Spielfilm, sondern sieht auch fantastisch aus.


2 Wo bitte gibt's denn hier Kaffee? Die ersten Rätsel sind unnötig kompliziert und der Spieler hängt in der Luft.


3 Die drei gut gelaunten Transvestiten erinnern an alten Lucas Arts-Humor. Die Rätsel werden kniffliger.


4 Man findet sich damit ab, Objekte öfter zu durchsuchen, die Rätsel bleiben logisch, die Story spannend.

nur mit abgepacktem Pulver funktioniert, und können dann die entsprechende Packung aus dem Mülleimer fischen, die Brian zuvor partout nicht haben wollte.

Der Großteil der Rätsel kommt jedoch ohne solch künstliche Bremsen aus und **Runaway** verbreitet trotz eindeutiger Anleihen bei der Konkurrenz ein angenehmes eigenes Flair. Neben der hervorragenden Spielgrafik trägt dazu vor allem die gelungene deutsche Synchronisation bei. Die Sprecher passen durchweg wunderbar zu den jeweiligen Charakteren und geben sich sichtlich Mühe. Lustloses Gebrabbel finden Sie hier nicht. Und sollten Sie sich fragen, warum Ihnen Ginas Stimme so bekannt vorkommt, sollten Sie bei den „Geiz ist geil"-Spots von Saturn einmal genauer hinhören.

Runaway ist zweifellos das beste Adventure des Jahrgangs 2002. Dass es wirklich zu einer Wiedergeburt von Point&Click-Adventures führen wird, muss bei objektiver Betrachtung jedoch bezweifelt werden. Jedenfalls beweisen die Pendulo Studios, dass eines der ältesten Genres noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Jetzt heißt es abwarten, ob LucasArts und Revolution Software nachziehen oder doch eher auf actionlastige 3D-Adventures setzen.

DAVID BERGMANN



BOY GEORGE In dieser anheimelnden Atmosphäre hausen drei Transvestiten. Es handelt sich übrigens um einen Reisebus mitten in der Wüste.

So spielt sich Runaway

Das Herzstück von Adventures sind Rätsel. Das ist auch bei **Runaway** nicht anders, auch wenn das Spiel einen etwas eigenwilligen Stil aufweist, was das Rätseldesign angeht. Damit Sie sich ein besseres Bild von **Runaway** machen können, lösen wir exemplarisch das erste Rätsel des Spiels.



Die Ausgangssituation: In einem der beiden Betten liegt Gina, das andere ist frei. Da Ginas Leben in Gefahr ist, bastelt der findige Brian eine Attrappe. Zu diesem Zweck nimmt er zunächst einmal Ginas Tasche vom Schrank und durchsucht sie. Außerdem sackt er das herrenlose Betttuch ein. Im Badezimmer geht's weiter: Sowohl das Alkoholfläschchen als auch der Filzstift aus dem Mülleimer werden benötigt.



Nachdem sich der vorsichtige Brian im Krankenzimmer mithilfe des Lageplans an der Tür über die Lokalitäten informiert hat, traut er sich, in luftiger Höhe über den Sims in den gut bestückten Lagerraum zu balancieren. Hier stehen folgende Objekte auf seinem Wunschzettel: (1) der Kopf des Anatomiemodells, (2) das leere Krankenblatt, (3) eine Spritze und (4) die zwei Kopfkissen.



Jetzt wird kombiniert. Zunächst zieht Brian die Spritze mit dem Alkohol auf. Mit der gefüllten Spritze wird jetzt der ausgetrocknete Filzstift aufgeladen. Mit diesem beschriftet unser McGuyver das leere Krankenblatt. Außerdem durchforstet er noch einmal Ginas Tasche und findet ein Toupet. Fragen stellt der Gentleman natürlich keine, dafür setzt er das Ding dem Kopf des Anatomiemodells auf.



Jetzt wird's ernst. Zunächst tauschen wir das selbst geschriebene Krankenblatt mit dem von Gina aus. Jetzt richten wir das leer stehende Bett mit dem präparierten Kopf des Anatomiemodells, den beiden Kissen und dem Bettuch her. Abschließend stecken wir Ginas Krankenblatt in die dafür vorgesehene Halterung. Fertig ist die fast lebensechte Gina-Attrappe ... und gerade noch rechtzeitig.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Mir macht das „Road Adventure" wesentlich mehr Spaß als seinerzeit Grim Fandango oder zuletzt Die Flucht von Monkey Island.

Charles Cecil, der Schöpfer von **Baphomets Fluch**, verkündete unlängst, das Point&Click-System sei „tot". Die Pendulo Studios beweisen das Gegenteil. Zweifellos ein Tropfen auf den heißen Stein: Die Polygon- und Textur-Lawine rollt unbeirrt weiter und auch in Zukunft werden Spiele wie **Runaway** Ausnahmen bleiben. Löbliche Ausnahmen wohlgemerkt, denn mir persönlich macht das „Road Adventure" wesentlich mehr Spaß als seinerzeit **Grim Fandango** oder zuletzt **Die Flucht von Monkey Island**. Allerdings sind mir die Rätsel zu offensichtlich: Zwar ist **Runaway** weit davon entfernt, ein kurzweiliger Pausenfüller à la **Vollgas** zu sein, man muss jedoch zugeben, dass der letzte Auftritt von Guybrush Threepwood wesentlich fordernder war. Mein persönlicher Wunschzettel für den Nachfolger lautet deshalb wie folgt: knackigere Puzzles, weniger künstlicher Leerlauf und schickere Zwischensequenzen. Ob es überhaupt einen Nachfolger geben wird? Das liegt an Ihnen, liebe Leser ...

MEINUNG
HARALD WAGNER



Brian Basco ist ein legitimer Erbe der LucasArts- oder Sierra-Abenteurer, ein vollwertiger Ersatz ist er aber leider nicht.

Wo sind nur Sam, Max und Leisure Suit Larry? Die alten Adventure-Recken, die uns mit knackigen Rätseln und derben Scherzen über die 320x200-Grafik hinwegsehen ließen, haben sich vermutlich längst aufs Altenteil zurückgezogen; selbst von Herrn Threepwood hat man seit verdächtig langer Zeit nichts mehr gehört. Brian Basco ist immerhin ein optisch legitimer Erbe der LucasArts- oder Sierra-Abenteurer, ein vollwertiger Ersatz ist er aber leider nicht. Die Rätsel sind schlichtweg zu einfach, die Spieldauer zu kurz und der Humor bewegt sich in einem ungreifbaren Bereich zwischen seicht, bemüht komisch und bestens gelungen. Und wenn Ihnen all die Namen am Anfang dieses Textes nichts sagen, verpassen Sie einen großen Teil des möglichen Spaßes, da die **Runaway**-Designer unbekümmert aus alten Adventure-Titeln zitieren. Dass dennoch jedermann vergnügliche Stunden mit **Runaway** verbringen kann, liegt an der grandiosen Atmosphäre des Spiels: Stil, Story, Grafik und Sound ergeben einfach ein rundes Bild.

TESTURTEIL RUNAWAY

83

ENTWICKLER Pendulo Studios — **ANBIETER** dtp
PREIS Ca. € 35,- — **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren — **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 333 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Spannende Geschichte
- + Wunderschöne Zeichentrickgrafik
- + Adventure ohne Actioneinlagen
- − Rätsel eine Spur zu simpel
- − Künstliche Leerläufe

GRAFIK	84%
SOUND	84%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MONKEY ISLAND 3** oder **BAPHOMETS FLUCH** mochten.

Another War



KÖRPERFLÜSSIGKEITEN Warum bluten die Gegner eigentlich auch dann, wenn die Spielfigur nur mit den Fäusten kämpft?

HALT! Das obligatorische „Halt!" der Nazis fehlt auch in Another War nicht. Nur dass es hier klingt wie ein Hund, der bellt.

Der Zweite Weltkrieg ist spannender Stoff. **Another War verwurstet die Geschichte zum Kasperletheater.**

Another War möchte sich als Spiel in der Tradition von **Baldur's Gate** und **Fallout** verstanden wissen: Aus isometrischer Perspektive lenken Sie zuerst eine Figur (entweder Schläger, Dieb oder Denker), später ein mehrköpfiges Team durchs Europa zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Dabei führen Sie scheinbar endlose Gespräche, lösen Kombinationspuzzles mit der Maus und kämpfen in Echtzeit. Hintergrund des Ganzen: Ihr Freund, ein jüdischer Kunsthändler, sitzt in einem Café und stirbt fast vor Angst. Denn er hat die Gestapo im Nacken. Aus dieser Wurzel wächst eine unglaubliche Geschichte mit Märchencharakter. Auffallend sind die enormen Textmengen, auf die Sie im Verlauf des Spiels stoßen. Zum Schlüsselloch einer Gefängnistür spuckt **Another War** seitenweise Text aus, was nicht schlimm wäre, wenn sich die Entwickler beim Übersetzen an die Regeln der deutschen Rechtschreibung und Zeichensetzung gehalten hätten. Auch beim Kämpfen kommt nicht viel Freude auf: Weil die Kollisionsabfrage anscheinend nicht das Geringste abfragt, verkeilen sich Freund und Feind häufig ineinander, anstatt sich einen Schlagabtausch zu liefern. Im Automatikmodus tanzen die Figuren dagegen lieber erst ein paar Sekunden um die eigene Achse, bevor sie sich ins Getümmel stürzen. Das Programm hat offensichtlich einen hurtigen Betatest durchlaufen. THOMAS WEISS



TESTURTEIL ANOTHER WAR

ENTWICKLER Mirage Entert. **ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 30,- **TERMIN** Erschienen
USK Ab 12 Jahren **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- + Kurze Speicher- und Ladezeiten
- − Kämpfe funktionieren nicht richtig
- − Schlecht geschriebene Dialoge
- − Waffenverhalten unrealistisch
- − Grafik stark veraltet

39

GRAFIK	31%
SOUND	40%
STEUERUNG	35%
ATMOSPHÄRE	45%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRAGONFIRE** oder **NECROMANIA** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Ein Spiel zum Ignorieren.

„Wir haben uns der Kriegsthematik so taktvoll und einfühlsam wie möglich genähert" – das schreiben die Entwickler im Handbuch. Im Spiel merke ich davon nichts: Beim Kämpfen gegen Nazis jubelt mein Held in gekünstelter Sprachausgabe lieber Dinge wie „Yeah, noch einer beißt ins Gras!", bis die Gegner in einer überdimensionalen Blutlache am Boden liegen. Anstatt sich mit den Schrecken dieser Zeit ernsthaft auseinander zu setzen und eine tiefsinnige Story zu schaffen, konzentriert sich **Another War** auf Humor, der keiner ist. Beispiel gefällig? Meine Spielfigur findet die Brüste einer Kellnerin so spannend, dass als Auswahl im Dialogfenster nur Stammelsätze wie „Ähhhhhhh, ehhhhhm" stehen, jeweils unterlegt mit etlichen Frage- und Ausrufezeichen. Was haben wir gelacht. Kaufen Sie sich lieber **Fallout**, das gibt's unlängst als Budget-Version.


SIE IST GERISSEN...
SIE IST SEXY...
UND MAN KÖNNTE FÜR SIE STERBEN!
No One Lives Forever™ 2
AGENTIN IN GEHEIMER MISSION™
Mit dem heiß erwarteten Nachfolger des preisgekrönten Hits The Operative™: No One Lives Forever™ erleben Sie die neuen und spannenden Abenteuer von Cate Archer im ewigen Kampf gegen die Geheimorganisation H.A.R.M. Ermitteln Sie in einer Welt der Spionage und Intrigen und erfreuen Sie sich am trockenen Humor der Spionagefilme aus den '60ern.
FOX INTERACTIVE™
MONOLITH™
USK
Geeignet ab 16 Jahren
WWW.NOLF2.SIERRA.DE
SIERRA™
www.sierra.de
©2002 Monolith Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Fox Interactive, No One Lives Forever und die entsprechenden Logos sind eingetragene Marken oder Marken von Twentieth Century Fox Film Corporation. ©2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Monolith und A Spy in H.A.R.M.'S Way (Agentin in geheimer Mission) sind Marken von Monolith Productions, Inc. Sierra und das Sierra Logo sind eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc.



Post Mortem



KREUZVERHÖR Beim Plaudern – wie hier mit Ihrer Auftraggeberin – sollten Sie sich stets fragen, was sich die Designer gedacht haben. Ansonsten werden Sie zur Strafe gespoilert!

TATORT Dies ist der Schauplatz des brutalen Mordes. Post Mortem setzt auf ein leicht morbides Flair.

OCH NÖ! Die Entwickler gingen neue Wege beim Rätseldesign. An dieser Stelle müssen Sie tatsächlich die im Bild versteckten Fehler finden.

Die Syberia-Macher schlagen wieder zu – diesmal mit einem **3D-Adventure um Mord und Totschlag!**

Gus McPherson ist mittelloser Maler, Detektiv, Amerikaner und lebt in Paris. Dort muss er einen mysteriösen Mord an einem Ehepaar aufklären, das in einem Pariser Luxushotel enthauptet aufgefunden wurde. Da die Polizei im obligatorischen Dunkeln tappt, ist es an Ihnen, das in dunkle Farben getauchte Paris des Jahres 1925 zu durchstreifen, indem Sie sich durch verschwommene 360°-Rundumsicht-Bildschirme klicken. Wichtige Gegenstände heben sich dabei von den schwammigen Umgebungen deutlich ab und sind entsprechend einfach zu finden. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein solches Objekt, verändert dieser seine Form – das Gleiche gilt für bestimmte Hot Spots (etwa Türknäufe oder Bücherregale), die zwar schwerer zu finden sind, sich aber förmlich aufzwingen. Kombinieren müssen Sie kaum, in der Regel lösen Sie Logikpuzzles wie das Öffnen eines Türschlosses mit Dietrichen. Eigentlich sollte sich **Post Mortem** durch sein Dialogsystem auszeichnen, das es Ihnen ermöglicht, Personen bei Gesprächen freundlich oder aggressiv zu begegnen. Ein in der Praxis überaus sinnfreies Feature, denn selbst wenn Sie jemanden völlig verärgert haben, wird er Ihnen immer noch die für den wenig dynamischen Spielverlauf vitalen Informationen geben. **Post Mortem** gerät dementsprechend zu einem weiteren mittelprächtigen 3D-Adventure. DAVID BERGMANN



MEINUNG
DAVID BERGMANN

Was mich an Post Mortem wirklich stört, ist das unausgegorene Spieldesign.

Post Mortem lebt vom dichten Flair eines Film Noir und der interessanten Geschichte. Die viel zu einfachen Rätsel sind da nur den Spieler unterforderndes Beiwerk und lösen sich im Laufe der unzähligen Gespräche mit staksig animierten Charakteren von selbst – beim Rest gilt es, bestimmte Kombinationen auszuknobeln. Was mich an **Post Mortem** jedoch wirklich stört, ist das unausgegorene Spieldesign. Wenn Sie Orte nicht in genau der Reihenfolge besuchen, die sich die Designer ausgedacht haben, und Gespräche nicht so führen, wie sie konzipiert wurden, geht die Story plötzlich voran, ohne dass Sie es mitbekommen hätten, und Gus spricht über Dinge, von denen Sie noch gar nichts wissen. Das nagt gehörig an der Atmosphäre, die eigentlich das einzig tragende Element des Spiels ist.

TESTURTEIL POST MORTEM

ENTWICKLER Microïds	**ANBIETER** Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: – · Internet: – · 1 Sp./Packung

59

TESTCENTER Tech. unmöglich · Akzeptabel · Unzumutbar · Optimal

Prozessor in Megahertz: 350 · 1.000 · 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Ansprechende Geschichte
- \+ Schicke Zwischensequenzen
- – Zu einfache Logikpuzzles
- – Verschwommene Spielgrafik
- – Mängel im Design

GRAFIK	69%
SOUND	75%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MYST** oder **DAS GEHEIMNIS DER NAUTILUS** mochten.

Genesys



PANORAMA Die Menschheit geht bereits aufrecht und das Feuer haben Sie bereits erfunden. Was kommt als Nächstes?

„Historisches Adventure"? Nein, Genesys ist ein **Lernspiel für die ganz Kleinen.**

Jeanne Moreau – eine der großen Damen des französischen Kinos – steht hier Pate für ein Lernspiel, in dem der vorzugsweise sehr junge Spieler die Menschheitsgeschichte nachspielt – von den Neandertalern bis zur Gegenwart. Jeder Abschnitt der Evolutionsgeschichte beginnt mit einer Einleitung, in der Jeanne Moreau begleitet von Rendersequenzen einen kurzen Überblick über die Entwicklung gibt. Dann befinden Sie sich selbst in der jeweiligen Epoche, die von einem oder mehreren Bildschirmen dargestellt wird, in denen sich teils abgefilmte, teils computeranimierte Figuren vor gezeichneten oder gerenderten Hintergründen tummeln. Entweder Sie führen jetzt erläuternde Gespräche oder machen sich direkt an das Lösen des jeweiligen Rätsels. Hierfür sammeln Sie in den einzelnen Bildschirmen entsprechend markierte Gegenstände und klicken sich durch eine kleine Enzyklopädie, in der sich weitere Gegenstände befinden. Sind alle benötigten Objekte eingesammelt, fügen Sie diese in einem Lösungsbildschirm zusammen und es geht weiter zur nächsten Epoche. Ein extrem simples, für Kinder aber durchaus geeignetes Lernspiel, das spielerisch die Menschheitsgeschichte vermittelt. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
GENESYS

ENTWICKLER Galileo	**ANBIETER** Wanadoo
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 166 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Kindgerechte Aufmachung
+ Leichte Handhabung
+ Detaillierte Erklärungen
- Extrem simple Rätsel
- Teils recht triste Hintergründe

32

GRAFIK	43%
SOUND	38%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie die **ADDY-REIHE** oder **BURG SCHRECKENSTEIN** mochten.

ADD-ON

Morrowind: Tribunal



OPEN AIR Nur selten befindet man sich während der Hauptquest an der frischen Luft.



KELLERKIND Dieser Durzog ist ein dressiertes Kampfmonster der Goblins.

Mehr Story, größere Dungeons, härtere Gegner, Lastesel – **Tribunal erfüllt Spielerträume.**

Seit gerade einmal sechs Monaten ist **Morrowind** auf dem Markt, und die meisten Spieler werden bestenfalls ein Viertel des Spiels zu Gesicht bekommen haben. Dennoch befanden die Entwickler, dass es Zeit sei für eine Erweiterung – und für ein umfassendes Erfüllen der Spielerwünsche. **Tribunal** fügt der Originalwelt eine auf dem Festland Mournhold gelegene Stadt hinzu, in der der dubiose König Helseth regiert. Dieser schickt dem Helden zahllose Meuchelmörder auf den Hals; dennoch versucht der Chef der königlichen Garde, den Spieler in die Dienste Helseths zu stellen. Diese sehr umfangreiche Hauptquest sowie die zahlreichen Nebenquests finden in der relativ kleinen und auffallend menschenleeren Stadt sowie in den gigantischen, darunter gelegenen Höhlensystemen statt. Mit Goblins, Gurzogs und halbmechanischen Drachen sind die Gegner weitaus härter als im Original, unter Level 35 sollte man sich nicht in die Welt von Mournhold wagen. Aber auch schwächere Spieler profitieren von dem Add-on: Eine Filterfunktion blendet erledigte Quests aus dem Journal aus und sortiert übrig gebliebene Einträge nach Thema. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
MORROWIND: TRIBUNAL

90

ENTWICKLER Bethesda	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Englisch

ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Nahtlose Einbindung ins Basisspiel
+ Überarbeitete Journalfunktion
+ Hoher Schwierigkeitsgrad
+ Lastentiere und Söldner verfügbar
- Leblose Welt

GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **GOTHIC 2** mochten.



FIFA Football 2003

9 7:3 klingt nach einem Basketball-Ergebnis, wenn die Harlem Globetrotters gegen die 13. Mannschaft des TSV Neustadt 87 antreten. Tatsächlich handelt es sich jedoch um die Umfrage-Ergebnisse zu **FIFA Football 2003** – so eindeutig wie selten würde der Fanblock die 2003er-Ausgabe weiterempfehlen. Trotzdem bleiben einige Kritikpunkte bestehen, zum Beispiel der fehlende Trainingsmodus oder die mangelhaften Statistiken. EA Sports lässt **FIFA**-Anhänger allerdings hoffen: Bereits für das nächste Jahr geloben die Entwickler Besserung in Form eines umfangreichen Analyse-Tools und einer neuartigen Trainingsoption.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Bei **NHL Hockey** und **NBA Live** bekommt man Statistiken in Hülle und Fülle – warum nicht bei **FIFA 2003**?

Röhrig: „Bisher wurde bei der Entwicklung von **FIFA** kein großer Entwicklungsschwerpunkt auf Statistiken und Analysen gesetzt. Derzeit arbeiten die Kollegen in Kanada an einem umfassenden Statistik- und Analyse-Tool, das bereits in der nächsten **FIFA**-Version zum Einsatz kommen wird."

PC Games: Warum gibt es Hallenmodus und Editor nicht mehr?

Röhrig: „**FIFA** wird für den Weltmarkt entwickelt, erscheint in mehr als 15 Sprachen, wird in über 35 Ländern veröffentlicht. Leider war der Hallenmodus ein Feature, das ausschließlich in Deutschland seine Fans gefunden hat. In Ländern wie England, Frankreich und Spanien konnte sich dieses Feature nicht durchsetzen. In solchen Fällen wird in der Regel nach Prioritätenliste gearbeitet, d. h., regional gewünschte Features haben nur eine Chance, wenn zeitliche Kapazitäten dies zulassen. Wir haben als deutsche Organisation aber die Hoffnung nicht aufgegeben, irgendwann wieder den Hallenmodus anbieten zu können."



THILO RÖHRIG ist Product Marketing Manager bei Electronic Arts.

PC Games: Wie viele Mitarbeiter arbeiten an **FIFA 2003** und wie lange dauert die Entwicklung des Spiels?

Röhrig: „An **FIFA Football 2003** haben im direkten Umfeld, d. h. im Studio in Kanada, ca. 100 Leute gearbeitet, die sich schwerpunktmäßig um die klassische Produktentwicklung gekümmert haben, also Konzept, Programmierung, 3D-Design und so weiter. Darüber hinaus haben allerdings sicher weitere 100 Kollegen ihren Beitrag zum Spiel geleistet – für Datenbanken, Kommentatoren, Filmaufnahmen der Stadien, Lizenzverträge und vieles andere. Wir gehen von einer Produktentwicklungszeit von 18 Monaten aus."

PC Games: Warum entsprechen einige Spielereigenschaften nicht der Realität?

Röhrig: „Die **FIFA**-Spielerdatenbank ist eine der umfangreichsten Fußballdatenbanken überhaupt. In einem jährlichen, sehr aufwendigen Turnus werden die Daten aktualisiert und auf den neuesten Stand gebracht. Diese Database-Aktualisierung findet in der Regel drei bis vier Monate vor Fertigstellung der Software statt. Dieser Zeitvorlauf ist notwendig, da das Einpflegen der Daten natürlich einen Zeitvorlauf benötigt. Demnach können Leistungswerte schon mal schwanken, wobei 95 % der Werte authentisch sind."

PC Games: Warum gibt es keinen Trainingsmodus mehr?

Röhrig: „Der Trainingsmodus ist im letzten Jahr dem Erklärungsvideo gewichen, zu dem wir durchweg positives Feedback erhalten haben. Ich denke, dass in diesem Jahr vor allem aus Zeitmangel auf einen Trainingsmodus verzichtet wurde – soweit uns derzeit bekannt ist, steht aber auch ein neuer Trainingsmodus auf dem Plan für 2004."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Animationen	1,53
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1,57
Mehrspielermodus	1,69
Soundeffekte	1,91
Langzeitmotivation	2,05
Musik	2,07
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,12
Steuerung	2,16
Einsteigerfreundlichkeit	2,23
Innovationen	2,35
Kommentare/Sprachausgabe	2,58

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie FIFA 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Umwerfende Grafik
2. Realistischeres Gameplay
3. Viele Spielmodi
4. Realistische Soundeffekte
5. Motivierender Mehrspielermodus

–
1. Oft peinliche Kommentare
2. Schwierig auszuführende Kopfbälle
3. Gewöhnungsbedürftige Steuerung
4. Noch zu wenig Innovationen
5. Keine Trainingsoption

Die Meinung der PC-Games-Leser:

FRANCOIS NIVELLE, 27, Journalist aus Berlin:
„Mir kommt **FIFA 2003** mehr wie eine unfertige Beta vor, weil viele Sachen gegenüber **Weltmeisterschaft 2002** verschlimmbessert wurden – besonders die Passsteuerung und der Einmarsch ins Stadion. Aber im Großen und Ganzen ist die 2003er-Version eine ganz gute Weiterentwicklung."

THOMAS SCHWARZ, 16, Schüler aus Minden:
„Das neue **FIFA** ist mir fast schon zu realistisch, aber das **FIFA**-Feeling ist noch immer da. Es macht einfach immer wieder Spaß zu spielen – vor allem im Multiplayer-Modus. Sonst gibt es kaum was zu meckern. Die Grafik ist mal wieder ein echter Augenschmaus – ich bin gespannt, wie **FIFA** wohl nächstes Jahr aussieht."

MARKUS LEHN, 19, Zivi aus Dittmarschen:
„Zuerst dachte ich mal: Wow! Doch nach längerem Spielen kam die Ernüchterung: Es gibt keinen Editor mehr, um eigene Spieler beziehungsweise seine Lieblingsmannschaft zu editieren. Find ich echt zum Kotzen, dass man dieses Feature rausgenommen hat. Da hat EA Sports wieder nur ein halbherziges Update geliefert. Das ist mir das Geld nicht wert."

LUTZ SPÄRTE, 23, Student aus Würzburg:
„Endlich ein würdiger Nachfolger für **FIFA 98**. Die Torhüter schaffen es endlich, nicht ein Tor nach dem andern zu verbocken, der Computer spielt echten Fußball und die eigenen Spieler haben nun genug Hirn, um nicht nur blöd in der Gegend rumzustehen. Warum nicht gleich so, EA Sports?"

VIDEO

MALERISCH Noch schnell den Subaru überholen, dann ist Zeit für ein Picknick mit dem Beifahrer. Schließlich muss man den schönen Tag ausnutzen.

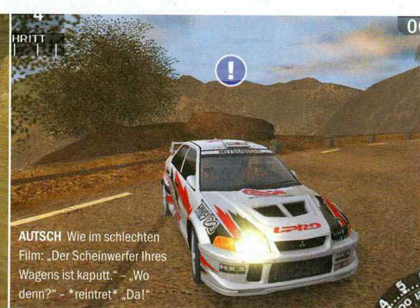
Rallisport Challenge

Glatteis ist Ihr Freund, Staub Ihre Atemluft und Ihre Krabbeldecke war eine Matschgrube? Gut – dann werden Sie sich in Rallisport wie zu Hause fühlen.

Warum **Rallisport Challenge** mit I statt mit Y geschrieben wird? Möglicherweise wollten die Entwickler ganz bewusst eine gewisse Distanz zur Realität schaffen. Damit hat **Rallisport Challenge** nämlich nicht sehr viel zu tun. Aber das ist gut so. Die Umsetzung des Xbox-Klassikers besticht insbesondere mit spektakulären Slides und halsbrecherischen Stunts. Beispiel: Fahren Sie dem vor Ihnen platzierten Konkurrenten ruhig forsch ins Heck – wenn er dabei von der Straße abkommt, liegen Sie vorne. Wenn nicht, können Sie sogar noch unwirscher vorgehen: Die nächste Kurve schneiden Sie einfach und rammen ihn so von der Strecke. Egal, wie wenig realistisch solche Szenen sein mögen: Spaß macht es ungemein.

Im Einzel- oder Zeitrennen, Mehrspieler- und Karriere-Modus hetzt Microsoft Sie über 48 Strecken. Besonders der Letztgenannte fesselt: Zwar fahren Sie wie bei **Need for Speed: Hot Pursuit 2** nur um Punkte, allerdings steigen Sie damit in einem Rangsystem von „Profi" bis „Unbegrenzt" auf. In jedem Rang erhalten Sie Zugriff auf bessere Modifikationen der Standardboliden. Gleich in vier Modi können Sie auf Konkurrentenjagd gehen: Die gewöhnlichen Rallyes warten größtenteils mit nur einem der vier Bodentypen (Matsch, Sand, Asphalt, Kies) auf. Genauso die Bergfahrten, nur dass Sie es dabei (wie durch den Namen unterschwellig impliziert wird) mit extremen Steigungen zu tun haben. Etwas fordernder sind die Gelände-Rallyes, bei denen Sie sich auf häufig wechselnde Untergründe einstellen sollten. Das absolute Highlight sind jedoch die Eisrennen: Nirgendwo können Sie so spektakulär driften. Dabei spielt die Grafik eine wesentliche Rolle, denn dank der Pixel-Shader-Effekte sieht insbesondere die raue, gefrorene Oberfläche beeindruckend plastisch aus. Leider sind die Landschaftsgrafiken zu trist – vor allem fehlen belebende Elemente am Streckenrand (ja, das geht auch in der Wüste). Besser gefallen die 29

FIES Das Castrolschild sieht so toll aus, dass wir es gleich mitgenommen haben.



AUTSCH Wie im schlechten Film: „Der Scheinwerfer Ihres Wagens ist kaputt." – „Wo denn?" – *reintret* „Da!"

Original-Rallye-Boliden; wegen der teilweise arg übertriebenen Glanzeffekte wirkt die Optik jedoch weniger TV-realistisch als bei einem **Colin McRae Rally 3**.

Apropos **Colin McRae**: Abgesehen von der Grafik sollte man diese beiden Spiele trotz der verwandten Thematik nicht gegenüberstellen, weil dieser Vergleich so hinkt, dass sogar der Krückstock brechen würde. So fehlt ein ganz elementarer Simulationsaspekt bei **Rallisport Challenge**: Das Schadensmodell beschränkt sich auf kleine optische Effekte (berstende Scheiben, leichte Blechschäden), differenzierte Änderungen am Fahrmodell waren im Test nicht feststellbar. Leider ist der Schwierigkeitsgrad viel zu niedrig ausgefallen, weshalb Sie den Karrieremodus ziemlich schnell gemeistert haben dürften (geschätzte 12 bis 15 Stunden). Und wenn Sie erstmal alle Wagen und Strecken freigespielt haben, fehlt die Motivation, weiterzuspielen. Zur deutschen Version bleibt kurz und knapp zu sagen: dürftig! Der Beifahrer macht sich mit Phrasen wie „Leichte Rechts macht auf" lächerlich, im Menü stoßen Sie zudem häufig auf Abkürzungen. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
RALLISPORT CHALLENGE

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

83

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 4
Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 733 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Leichter Einstieg
- + Problemlose Konfiguration
- + Gute Pixel-Shader-Effekte
- – Miese Synchronisation
- – Zu kurze Karriere

GRAFIK	86%
SOUND	71%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	83%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NEED FOR SPEED: PORSCHE** oder **BLEIFUSS FUN** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Ein Spiel wie Raffaelo – ganz leicht, ohne schokoladig-schwere Simulationsaspekte. Aber viel zu kurz.

Dass Xbox-Besitzer bereits seit Monaten hinterm Steuer von **Rallisport Challenge** klemmen, muss Sie nicht grämen: Wir PC-Spieler bekommen dafür höhere Auflösungen. Microsoft hat es allerdings versäumt, die zu steril wirkenden Strecken etwas aufzupeppen. Dadurch fehlt die Wiederspielbarkeit – und das ist angesichts der nicht gerade sehr langen Karriere ärgerlich. Außerdem kann man **Rallisport Challenge** sicherlich nicht jedem Rennspiel-Fan empfehlen. Wenn Sie lieber Simulationen à la **Grand Prix 4** oder **Colin McRae 2** spielen als **Need for Speed**, dann sollten Sie die Finger von diesem Titel lassen. Am ehesten spricht **Rallisport** wohl Fans der Slide-Einlagen bei **Need for Speed: Porsche** an. Und zu genau dieser Gruppe zähle ich mich. Seit dem 2D-Racer **Bleifuss Fun** habe ich keine so spektakulären Drifts mehr erlebt, noch dazu mit vielen Strecken und Autos garniert. Wenn bloß alle Konsolenadaptionen aus dem Bereich Sport- und Rennspiel so gelungen wären ...

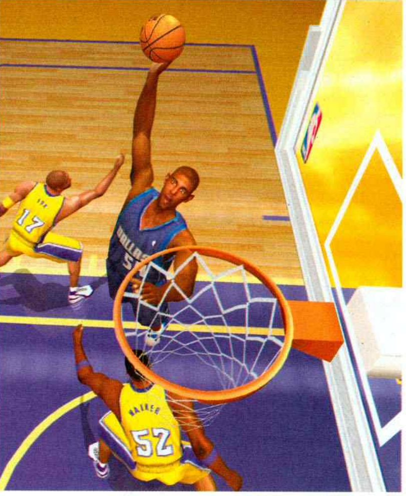


DEMO

NBA Live 2003



IRON MAN New Jerseys Mutombo schaut neidisch auf Shaqs Bizeps – oder auf das schicke MAMA-Tattoo.



UP WE GO Fox und Walker spielen Schattenboxen, während Dallas gleich dank eines spektakulären Dunks nur noch mit zwei Punkten hinten liegt.

Kleines 1 gegen 1 gegen die Herren Nowitzki oder O'Neal gefällig? Das ist kein Problem – mit NBA Live 2003.

Alley-Oop, Jab Step, Crossover, Defensive Drei-Sekunden-Regel. Alles klar? Wenn nicht, wird es Ihnen zumindest in diesem Spiel nicht erklärt. Aber das ist nicht weiter schlimm, man kann **NBA Live 2003** nämlich auch ohne jegliche Basketballkenntnisse spielen. Anfänger freuen sich über den Trainingsmodus, bei dem man sich nur mit einem einzelnen Athleten auf einem leeren Court befindet. Hier kann man nämlich perfekt die verschiedenen Moves der neuen Freestyle-Steuerung ausprobieren, ein paar spektakuläre Dunks zelebrieren und natürlich auch die Grafik bestaunen. Neben den anderen typischenModi Freundschaftsspiel, Saison, Play-offs und Turnier (Franchise) kann man auch 1 gegen 1 spielen. Das ist eine nette Dreingabe, auch wenn es sich dabei im Prinzip um eine etwas erweiterte Trainingsoption handelt. Leider fehlen taktische Eingriffsmöglichkeiten größtenteils. Lediglich einige vorgegebene Spielzüge dürfen während der Partien per Button ausgewählt werden. Dafür dürfen sich Basketballinteressierte über die sehr umfangreiche Trading-Funktion freuen: Sie können sogar Legenden à la Jordan oder Chamberlain in Ihre Reihen berufen. Falls das nicht reicht, kreieren Sie neue Spieler mit etlichen Details (inklusive Tattoos). Da 2002 kein **NBA**-Titel für den PC erschienen ist, sollten PC-Sportler hier unbedingt zugreifen. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Der neue American-Sports-Champion überzeugt durch super Ausstattung und tolle Spielbarkeit.

NBA Live 2003 hat fast alles, was das Sportlerherz begehrt: zahllose Statistiken, Originalgesichter der Stars und umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten. So viel Flair hatte außerdem noch kein EA-Sports-Titel – da schüttelt der frustrierte Trainer auf der Bank den Kopf und Ersatzspieler wenden sich fluchend ab, wenn es schlecht läuft. Vor dem Spiel flachsen zwei der Riesen noch mit dem Kameramann und machen sich gegenseitig Mut. Eingewechselte Spieler werden vom Trainer noch mal mit frischen taktischen Anweisungen versorgt. Ansonsten ist **NBA Live 2003** auch technisch spitze. Realistische Animationen und originalgetreue Spielerdarstellung überzeugen genauso wie die guten Sounds. Die US-Kommentatoren sprechen gerne mal von „Kobe", wenn Bryant den Ball führt, und lassen häufig Hintergrundinformationen einfließen – ein weiteres Atmosphäreplus.

TESTURTEIL
NBA LIVE 2003 — 92

ENTWICKLER EA Sports	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 2, Internet: 2, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
+ Trainingsoption
+ Leichter Einstieg
+ Realistische Grafik
+ Umfangreiche Statistiken
– Keine Taktiken einstellbar

GRAFIK	92%
SOUND	92%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	95%
SPIELDESIGN	93%
MEHRSPIELER	92%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NBA LIVE 2001** oder **NBA LIVE 2000** mochten.

WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?



REWIND bringt dich in geheime Spielabschnitte.



Du hast keine Ahnung, was ein schnelles Spiel ist, bevor du auf FAST FORWARD gedrückt hast.



PAUSE stoppt die Zeit: Totale Bewegungslosigkeit für deine Gegner



RECORD nimmt dich beim Spielen auf, damit du dir als Klon zur Seite stehen kannst.

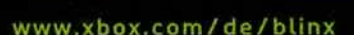


SLOW MOTION lässt deine Gegner in Zeitlupe agieren. Pech für sie, denn du und der Time Sweeper, Ihr arbeitet in Echtzeit.













SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Total Immersion Racing



HAUTNAH GT- und GTS-Fahrzeuge kämpfen gleichzeitig um gute Platzierungen.

GUTER DINGE Die Dreiecke über den Wagen stellen den Gemütszustand der Fahrer dar.

RAUSCHMITTEL Die Cockpit-Perspektive vermittelt die Geschwindigkeit, bietet aber keinerlei Überblick.

Hass und Aggression am richtigen Ort: Emotionen hinterm Steuer machen Rennen spannender.

Die GT-Serie: Wagen dreier unterschiedlicher Leistungsklassen fahren auf Stadt-, Flugfeld- und Formel-1-Strecken. Groß ist die Freude auf den Zuschauerrängen, wenn ein schwachbrüstiger GT-BMW einen GTS-Panoz überholt oder wenn ein Audi-Prototyp von einem Lister am Überrunden gehindert wird. Hinter den Lenkrädern wird derweil aus Selbstvertrauen pure Aggression – halsbrecherische Aktionen und Fahrfehler sind da vorprogrammiert. Genau dies bildet **Total Immersion Racing** nach. Jeder der insgesamt 18 Fahrer hat eine persönliche Stimmungslage, zudem hat er einem bestimmten „Groll-Wert" gegenüber dem Spieler. Da sich dieser aufgrund der Aktionen des Spielers über eine gesamte Saison hinweg verändert, kann man sich gefährliche Rivalen schaffen: Wer ständig einen Konkurrenten ins Kiesbett schiebt, braucht sich über dessen Rempler während des Meisterschaftslaufs nicht zu wundern. Nebenbei hat **Total Immersion Racing** ein glaubwürdiges Fahrmodell, das die hohen Geschwindigkeiten und die Kurvenbeschleunigung sehr gut vermittelt und gleichzeitig recht gutmütig ist – vorausgesetzt man hat das umfangreiche Setup korrekt eingestellt. Wer sich nicht mit Radsturz und Bremsbalance auseinander setzen möchte, kann einen Ingenieur das Fahrzeug dem individuellen Fahrstil anpassen lassen.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER

Es ist ungleich befriedigender, einen echten Rivalen zu besiegen als einen unbekannten Gegner.

Total Immersion Racing bietet mit Karrieremodus, einzelnen Herausforderungen und lizenzierten Autos und Strecken das Pflichtprogramm einer Rennsimulation. Dank der drei gleichzeitig fahrenden Leistungsklassen GT, GTS und Prototypen gibt es darüber hinaus aber auch spannende Duelle wie sonst nur im **NASCAR**-Zirkus – und das auf abwechslungsreichen Strecken. Der wirkliche Clou der Simulation ist aber das innovative Emotions-System, das nicht nur für aggressivere Gegner sorgt, sondern vermeintlicherweise den computergesteuerten Fahrern auch eine Persönlichkeit verleiht: Es ist ungleich befriedigender, einen in etlichen Rennen kennen gelernten und zum Rivalen gemachten Konkurrenten von der Piste zu schubsen als einen unbekannten Fahrer, der diese Missetat sofort wieder vergisst.





Racing **Simulation 3**



NAH DRAN Grafisch macht RS 3 den Eindruck einer F1-Simulation, spielerisch den eines Fun-Racers.

ALTER ADEL Zahlreiche Graphen feiern in der Telemetrie ein Treffen.

KAUM GESTOHLEN Dieses Hockenheim liegt aus lizenzrechtlichen Gründen in Polen.

Auf dem Weg zum Fun-Racer: Racing Simulation trennt sich von seinen Wurzeln – leider nicht konsequent.

Ubi Softs ehemalige Formel-1-Serie **Racing Simulation** richtet sich in ihrer dritten Ausgabe nicht mehr an die Simulationsarbeiter, sondern ausschließlich an die spaßorientierte Fraktion. Denn obwohl Fahrzeuge und Strecken grafisch an eine F1-Simulation erinnern, fahren sich die lizenzfreien Möchtegern-Formel-1-Boliden selbst nach dem Abschalten der wenigen Fahrhilfen wie Karts in einem Action-Rennspiel. Zudem sind die Gegner extrem langsam und Schäden an den Fahrzeugen gibt es auch nicht. Um auch den letzten Simulationsverdacht von sich zu weisen, orientieren sich die mit Fantasienamen versehenen Strecken mit schnellen Kurvenkombinationen und entschärften Schikanen nur sehr grob an den realen Vorbildern. Dass im Inneren des Programms eine echte Simulation arbeitet, macht sich dennoch bemerkbar. So verfügt **Racing Simulation 3** über umfangreiche Setup-Möglichkeiten und eine sehr informative Telemetrie, außerdem wirkt sich das Wetter ebenso auf das Fahrverhalten wie auf die schmutzigen Reifen aus. Auch beim Fahrgefühl zeigen sich die aufwendigen Berechnungen auf halbwegs positive Weise: Die häufigen, unverschuldeten Abflüge lernt man innerhalb kürzester Zeit abzufangen. All dies scheint aber derart viel Rechenzeit zu kosten, dass die Grafikqualität auf dem Stand der 90er-Jahre bleiben musste und bestenfalls ein halbes Fahrerfeld flüssig darstellbar ist.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER

Das Fahrmodell eines Funracers, die Strecken einer Simulation – das passt nicht.

Für kurze Zeit ist **Racing Simulation 3** erfreulich unterhaltsam, bald fehlen aber „erkennbare" Gegner. Es ist einfach cooler, in einem Minardi gegen Michael Schumachers Ferrari in Monte Carlo zu gewinnen, als in einem namenlosen Wagen gegen einen unbekannten Fahrer auf der imaginären Rennpiste von Mexiko. Das wäre verzeihlich, hätte sich Ubi Soft komplett von den Formel-1-Wurzeln der Rennspielserie getrennt. So aber ist das Spiel weder Fisch noch Fleisch: Das Fahrmodell entspricht dem einen Fun-Racers, die Strecken sind aber viel zu Formel-1-lastig, um den Wagen ein angemessenes Betätigungsfeld bieten zu können. Und da Ubi Soft auf ein Schadensmodell verzichtet hat, macht nicht einmal das gefühlvolle Gegner-von-der-Strecke-Schubsen gesteigerten Spaß.

TESTURTEIL
RACING SIMULATION 3

ENTWICKLER Ubi Soft
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 05.12.2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Netzwerk: 22, Internet: 22, 1 Sp./Packung

66

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000

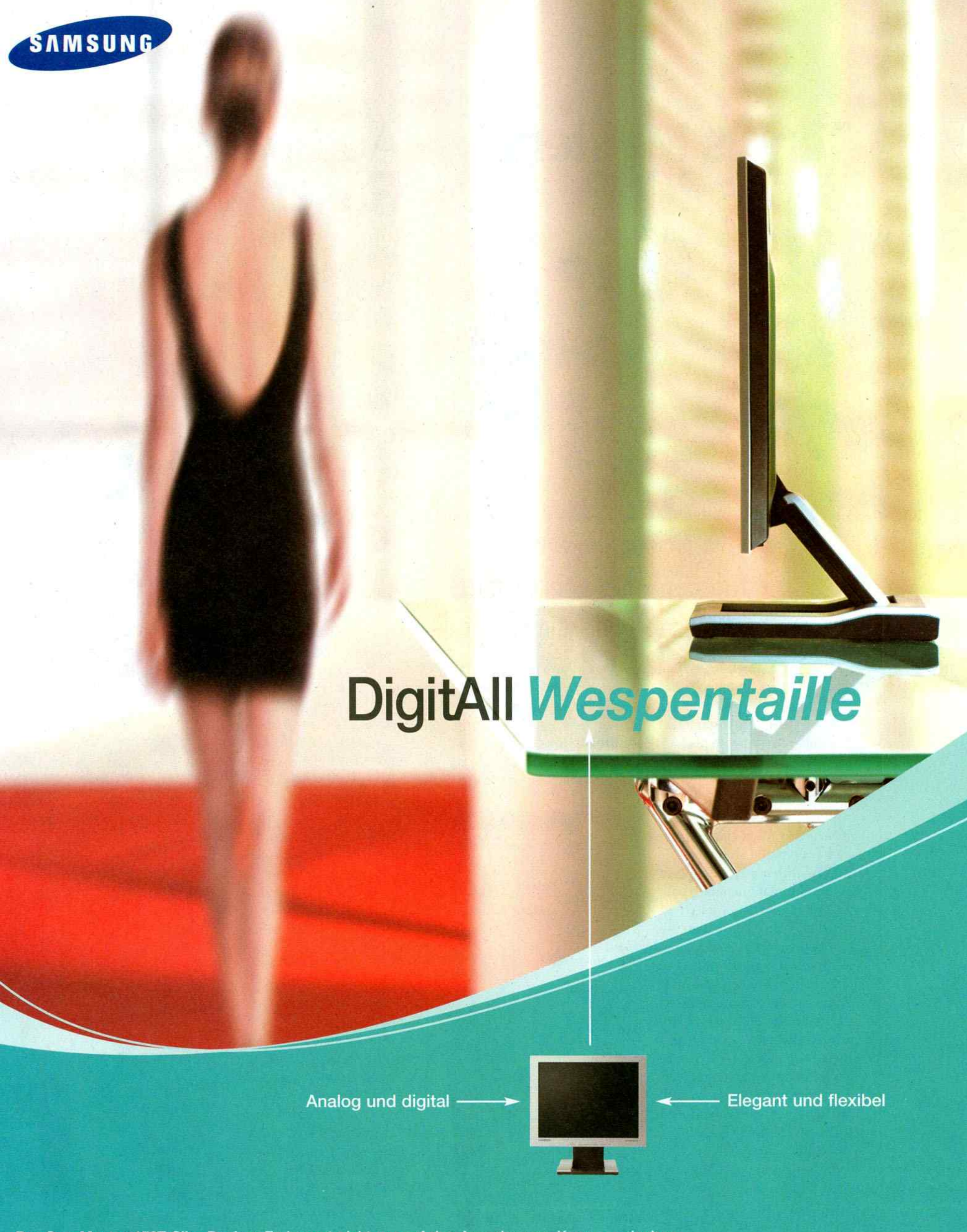
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

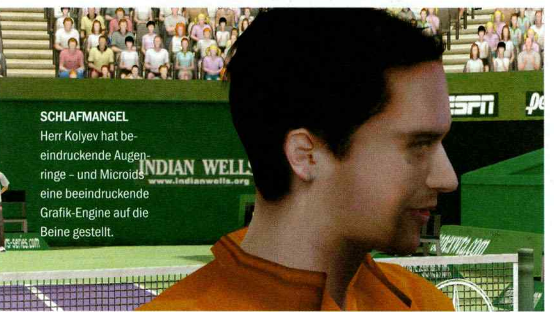
PRO & CONTRA
- + Szenarien-Modus
- + Splitscreen
- − Veraltete Grafik
- − Skurrile Wagen-Strecken-Kombi
- − Fehlendes Schadensmodell

GRAFIK	68%
SOUND	80%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	56%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RACING SIMULATION 2** oder **SPEED CHALLENGE** mochten.


SAMSUNG
DigitAll Wespentaille
Analog und digital
Elegant und flexibel

Tennis Masters Series 2003



SCHLAFMANGEL Herr Kolyev hat beeindruckende Augenringe – und Microids eine beeindruckende Grafik-Engine auf die Beine gestellt.

Pong ist endlich erwachsen geworden – nicht nur im Intro dieser Tennis-Simulation.

Mit dem Klassiker hat **Tennis Masters Series** nun wirklich nichts mehr gemein, schon gar nicht die Grafik. Die lässt nämlich einen ungläubigen Blick auf die Packung werfen: Da steht doch nicht EA Sports, oder? Nein. Aber Microids hat ganze Arbeit geleistet – in kaum einem Sportspiel können Sie so detaillierte Akteure erleben, wenngleich sich die Animationen nach einiger Zeit zu oft wiederholen. Super ist allerdings, dass man mit dem beiliegenden Editor ganz leicht selbst Spieler mit allen Einzelheiten erstellen kann. Die 67 Spieler wurden in drei Klassen gegliedert: Netzspieler, Angriffsspieler und Grundlinienspieler – Unterschiede, die in den Partien berücksichtigt werden sollten. Sie können nämlich mit den vier verschiedenen Schlägen (Flacher Ball, Slice, Top Spin und Lob) ein abwechslungsreiches Angriffsspiel aufziehen und die Schwachstellen des Gegners forcieren. So sind die beiden Hauptmodi Karriere und Masters Series recht schnell durchgespielt, zumal besonders die anfänglichen Gegenüber ziemlich schnell ermüden und übertrieben häufig Doppelfehler machen. Wünschenswert wäre ein etwas direkter reagierendes Handling gewesen – so verpasst man zu häufig Returns ganz knapp, weil das Umdrehen zu lange gedauert hat. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
TENNIS MASTER SERIES 2003

ENTWICKLER	ANBIETER
Microids	Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 4, Netzwerk: 4, 1 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA

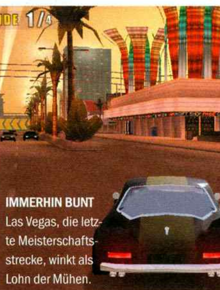
- \+ Drei Spielertypen
- \+ Einfach zu bedienender Editor
- \+ Sehr detaillierte Spieler
- − Träge Steuerung
- − Zu schnell durchgespielt

GRAFIK	83%
SOUND	74%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA TENNIS** oder **TENNIS MASTER SERIES** mochten.

Autobahn Raser 4

Kennen wir uns nicht? Haben wir uns nicht schon mal gesehen? Gestatten, Kaffee. Kalter Kaffee.



IMMERHIN BUNT Las Vegas, die letzte Meisterschaftsstrecke, winkt als Lohn der Mühen.



Der achte Vertreter der **Raser**-Reihe weiß zu überraschen: Mit so wenigen Neuerungen hätte niemand gerechnet. Mit Berlin, Hamburg und München sind die altbekannten Strecken am Start, auch die Grafik sieht mit der „bewährten" Mixtur aus schönen Texturen sowie schlichten Gebäude- und Kfz-Modellen nach wie vor recht ärmlich aus. Sogar alte Freunde trifft man wieder: die bedrohlichen Straßenlaternen, die man ohne Folgeschäden niederfahren darf, und die harmlos dreinblickenden Mülleimer, die in ihrer störrischen Art selbst einen Lkw zum Stoppen bekommen. Und was wäre ein **Autobahn Raser**, der ohne unsichtbare Hindernisse auskäme? Die aktuelle Version hat sogar ein besonders schönes im Angebot: Quer über die halbe Breite einer Münchner Hauptstraße zieht sich eine unsichtbare Wand. Dass aus dem **Urlaubsraser** und dem **USA Raser** die Strecken Paris, London und Las Vegas importiert wurden, kann den Spielspaß da leider ebenso wenig retten wie das verbesserte Fahrmodell, das dank automatischer Drifts sogar für sehenswerte Szenen sorgt. HARALD WAGNER



GLÄNZEND Die faden Karosserien erstaunen mit Glanzeffekten.



TESTURTEIL
AUTOBAHN RASER 4

ENTWICKLER	ANBIETER
Davilex	Koch Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	15.11.2002
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: -, Netzwerk: -, 2 Sp./Packung

56

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

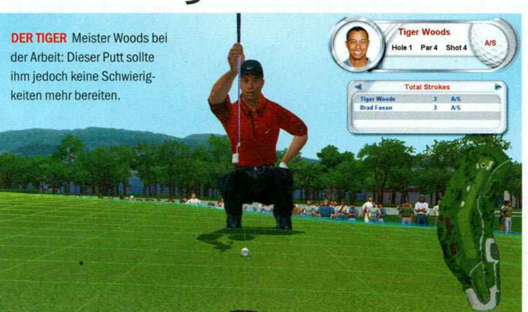
PRO & CONTRA

- \+ Einfache Menüstruktur
- \+ Passable Musik
- − Schwammige Lenkung
- − Schleuderanfälliges Fahrmodell
- − Veraltete Grafik

GRAFIK	48%
SOUND	60%
STEUERUNG	59%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	42%
MEHRSPIELER	54%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AUTOBAHN RASER 3** oder **USA RASER** mochten.

Tiger Woods **PGA Tour 2003**



DER TIGER Meister Woods bei der Arbeit: Dieser Putt sollte ihm jedoch keine Schwierigkeiten mehr bereiten.

Woods „tigert" Effenberg, Michalczewski und Jones in Grund und Boden.

Die Bäume bewegen sich! Unglaublich – die Windstille auf den simulierten Greens hat ein Ende. In Sachen Atmosphäre liegt **PGA Tour 2003** weit vorne. Statt starre, vorgerenderte Spieler zu nutzen, treten (EA-Sports-typisch) per Motion Capturing animierte 3D-Modelle auf. Auch die Plätze werden in Echtzeit berechnet; dadurch sind sehr schöne Kamerafahrten und Zooms möglich. Genauso gut gelungen ist der Karrieremodus: Verdienen Sie durch Turniersiege Geld, können Sie es in bessere Ausrüstung investieren. Außerdem haben Sie dann die Möglichkeit, Ihren Spieler aufzuwerten. Dank kleinerer Wie-in-echt-Spielereien, etwa dem Kalender zur Turnierplanung, entsteht ein stimmiges Gesamtbild. Schade eigentlich, dass dafür bei den Hilfestellungen derart geschlampt wurde. Nach dem kurzen Tutorial (nur drei Lektionen) helfen Ihnen allein die kurzen Bemerkungen der Kommentatoren weiter, um beispielsweise „das Grün zu lesen". Fazit: Man fühlt sich dank Kommentatoren und lebendigerer Grafik viel mehr mittendrin als bei **Links**, dafür bekommt man bei Microsoft eine etwas glaubhaftere Ballphysik und für Einsteiger mehr hilfreiche Tools. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
TIGER WOODS PGA TOUR

87

ENTWICKLER EA Sports	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 5 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8 · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 333 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Komplette 3D-Grafik
+ Belebtere Plätze als in Links
+ Original-Spieler und -Plätze
+ Fesselnder Karrieremodus
− Zu knappes Tutorial

GRAFIK	91%
SOUND	87%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PGA TOUR 2001** oder **LINKS 2003** mochten.

RTL Skispringen 2003



HILFE „Nein, nein, nein, isch geh da net runner!" – „Und ob, Hanni wartet schon auf dich!"



IDYLLE Wie hübsch, ein Tal. Weniger hübsch: Die Punkte sind Menschen und die werden ziemlich gnadenlos lachen, wenn Sie den kommenden Sprung versauen.

Schon mal die V-Stellung ausprobiert? Das können Sie hier nachholen.

Falls Sie später Ihren Enkeln erzählen wollen, wie Sie mit Ihrem Kumpel Sven H. den Martin S. geärgert haben, sollten Sie sich **Skispringen 2003** zulegen. Hier treffen Sie nämlich die Skisprung-Stars – und Sie können deren Geschicke sogar selbst lenken. Dank der intuitiven Maussteuerung ist nicht mal viel Training nötig. Wenn Sie wollen, können Sie also gleich den Übungsmodus überspringen und mit dem Karrieremodus durchstarten. Dort fliegen Sie nicht einfach drauflos, sondern müssen sich erst mal um andere Dinge kümmern: Beispielsweise erhöhen Sie Ihre Erfolgsaussichten durch einen Trainer und einen Wachser. Außerdem können Sie Ihren Schützling nicht nur sportlich voranbringen, sondern auch Fähigkeiten wie Verhandlungsstärke oder Popularität steigern. Daher ist die Karriere ein durchaus motivierender Modus – leider wird mit der Zeit die Spielbarkeit zum Verhängnis: Auf Dauer langweilt es, durch getimte Klicks Absprung und Flugbahn zu beeinflussen, zumal die Optik wenig Abwechslung bietet. Eingeschworene Skiflug-Fans dürfen aber beruhigt abheben – es gibt keine Alternative. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
RTL SKISPRINGEN 2003

75

ENTWICKLER VCC/RTL	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 16 · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 366 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Manageraspekte im Karrieremodus
+ Intuitive Bedienung
− Auf Dauer zu eintönig
− Grafik zu unwirklich
− Sound wenig abwechslungsreich

GRAFIK	67%
SOUND	71%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RTL SKISPRINGEN 2002** oder **RTL SKISPRINGEN 2001** mochten.

XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR





TRIFF INTERESSANTE LEUTE AUF DER GANZEN WELT UND MACH SIE PLATT

Ok, das hier ist kein Spiel. Das hier ist echt. Die wollen dir ans Leder.
Spiel allein oder gegen einen echten Gegner irgendwo auf der Welt. Er sieht dich nicht, aber er hört dich. Live. Im Internet. Da gibt's nur eins: Schlag unerbittlich zurück.



www.xbox.com/de/mechassault

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

TOP 10

N = Neu im Programm!

Arbeitsspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

Grafikkarten

	Code	Artikel	€
	VHS	ASUS V8420TD GF4 TI4200 DDR 64MB	164.00
	VHT	ASUS V8420TD GF4 TI4200 DDR 128MB	203.00
	V0I	ASUS V8440DT GF4 TI4400 DDR 128MB	229.00
TOP	V0J	ASUS V8440DVI GF4 TI4400 DDR 128MB	222.00
	V0L	ASUS V8460UltraDVI GF4 TI4600 DDR 128MB	307.00
	VJV	ASUS V9180Magic/T GF4 MX DDR 64MB	102.00
	VKV	ASUS V9180TD GF4 MX440/8X DDR 64MB	123.00
N	VYV	ASUS V9180TD GF4 MX440/8X DDR 128MB	144.00
N	VZV	ASUS V9280TD GF4 TI4200/8X DDR 64MB	195.00
N	VAW	ASUS V9280TD GF4 TI4200/8X DDR 128MB	222.00
	V1T	ATI Radeon 7000 DVI/TVO 32MB bulk	45.00
	VI0	ATI Radeon 8500-275 DVI/TVO Sapph. 64MB	105.00
	VIB	ATI Radeon 9000 Sapphire 64MB bulk	76.00
	VIT	ATI Radeon 9000 ViVo Sapphire 64MB	88.00
	VHZ	ATI Radeon 9000 Pro Sapphire 64MB	104.00
N	VVV	ATI Radeon 9500 Pro Sapphire 128MB	189.00
	VIE	ATI Radeon 9700 Sapphire 128MB	271.00
	VIF	ATI Radeon 9700 Pro DVI Sapphire 128MB	391.00
TOP N	VSV	ELSA Gladiac 9700Pro 128MB retail	449.00
N	VTV	ELSA Winner 7500 64MB retail	75.00
	VH0	Gainward GF4 PP-MX600 TV 128MB	91.50
	V2Z	Gainward GF4 PPPro450 TV 64MB	73.50
N	VBW	Gainward GF4 Ultra650-8X XP GS 128MB ret.	249.00



	Code	Artikel	€
	VZ7	Hercules Prophet FDX 8500LE 64MB retail	94.00
	V6Z	Hercules Prophet FDX 8500LE 128MB retail	195.00
	VIN	Hercules Prophet FDX 9700Pro 128MB bulk	419.00
	VHM	MSI MS-8870 GF4 TI4200 TD 64MB	177.00
	V3Y	MSI MS-8872 GF4 TI4600 VTD 128MB	333.00
	VIQ	Procardex GF2 MX-400Lite TV 64MB	59.00

DVD

	Code	Artikel	€
	CZC	Philips DVDRW228R DVD+RW/+R retail	325.00
	CZH	Traxdata DVD+RW/+R retail	355.00
	CZE	Mustek 600RZ DVD-Player 120W Standalone	206.00

€ 109,-

	Code	Artikel	€
	CW3	Mustek V56 DVD-Player Standal.	109.00
	C5A	Mustek V56L 2CH DVD-Player silber Standal.	109.00
	CZF	Mustek V56L 5CH DVD-Player silber Standal.	121.00
N	C0A	Yukai V56s DVD-Player black/ohne Display	99.00
N	C9A	ASUS DVD-E616 DVDROM 16*/48* retail	55.00
N	C8A	ASUS SDD-0824 SLIM DVDROM 8*/16* ret.	89.00
N	C7A	Pioneer 117-MG DVDROM 16*/40* black bulk	53.00
	C05	Pioneer DVD-106S DVDROM 16*/40* Slot-in	57.00
	CP5	LG DRD 8160B DVDROM 16*/48* bulk	53.00
	CW0	LG DRD 8160B DVDROM 16*/48* retail	54.00
	C08	LiteOn LTD-163-01V DVDROM 16*/48* bulk	51.00
	CT5	Panasonic SR8587D DVDROM 16*/48* bulk	51.00
	CR9	Toshiba SD-M1612 DVDROM 16*/48* int. bulk	56.00
TOP N	C7B	Toshiba SDM-1712 DVDROM 16*/48* bulk	55.00
	CM6	Pioneer DVD305S DVDROM SCSI 10*/40* bu.	130.00

CD-Writer

	Code	Artikel	€
N	C6A	NN CR485ETE 48*/12*/48* retail	84.00
N	C0C	NN CR485ETE 48*/12*/48* bulk	79.00
	C4A	Cyberdrive CW078 40*/16*/48* retail	63.00
	CZG	Cyberdrive CW088D 48*/16*/48* retail	72.50
	CZQ	Iomega 48*/24*/48* USB extern Kit	184.00
	CZB	LG C4320BB 32*/10*/40*/16* COMBO	105.00
	CZ8	LG W8480B/B 48*/16*/40* bulk	87.00
	CZ9	LG W8480B/R 48*/16*/40* retail	82.50

CD-Writer (Fortsetzung)

	Code	Artikel	€
N	C9B	LiteOn 40*/10*/40* USB extern Kit	162.00
	C8B	LiteOn 48*/12*/48* bulk	75.00



	Code	Artikel	€
	C2A	LiteOn 52*/24*/52* Kit	97.00
	CZ4	LiteOn Deluxe 48*/12*/48* retail	79.00
	CZV	MSI MS-8348 A002 48*/16*/48* Kit	69.00
N	C1C	Philips DV3210K 32*/10*/40*/12* bulk	92.00
	C1A	Philips RWDV3210K 32*/10*/40*/12*	107.00
	CZ0	Philips PBRW4816G 48*/16*/48* bulk	72.00
	CZK	Plextor 48*/24*/48* black retail	139.00
	CZJ	Plextor PXW-4824TA 48*/24*/48* bulk	131.00
N	C4B	Traxdata 48*/24*/48* Kit	82.00

Mainboards Sockel A/462

	Code	Artikel	€
	B6P	Abit AT7 MAX 462	182.00
	BGZ	Abit AT7 MAX2 462	197.00
N	BVA	Abit AT7 MAX2/XP 462	234.00
	BHZ	Abit KD7-400 462	129.00
	BJZ	Abit KD7R-400 462	134.50
	B7Q	Abit KX7-333 Raid 462	117.00
	B7S	ASUS A7M266-D DDR 462	239.00
N	BVB	ASUS A7N8X/Deluxe/Gold 462	175.00
	BPZ	ASUS A7S333 WOR/PA 462	85.00
	B70	ASUS A7V266-C/WA 462	86.50
N	B0V	ASUS A7V333-X WOR/PA 462	116.00
	B6X	ASUS A7V8X/LAN/PA 462	127.50
	B5X	ASUS A7V8X/LAN/SATA/PA/Firewire 462	154.00
	BY8	Elite (ECS) K7S5A 462	64.00



	Code	Artikel	€
TOP	B1F	Elite (ECS) K7S5A LAN 462	68.00
	B6K	Elite (ECS) K7S6A 462	66.00
	B9J	Elite (ECS) K7SEM M-ATX 462	62.00
	B6S	Elite (ECS) K7VMM2.1A 462 M-ATX	62.00
N	BVC	Elite (ECS) L7VTA 1.0 LAN 462	89.00
	B7Z	EPoX EP-8K3AE DDR 462	97.50
	B1W	EPoX EP-8K5A2+ DDR 462	126.00
	B3Z	EPoX EP-8K5A3+ DDR 462	139.00
N	BTW	EPoX EP-8K9A2 DDR 462	121.00
N	BVI	EPoX EP-8K9A2+ DDR 462	145.00
	BYZ	Gigabyte GA-7VAX DDR 462	107.50
	B9E	Gigabyte GA-7ZX-E 462	67.50
	B2F	MSI 6330 K7T Turbo-2 462	79.50
	B5V	MSI 6380 KT3 Ultra2 DDR 462	99.00
	B8V	MSI 6380 KT3 Ultra2-BR DDR 462	139.00
	B6V	MSI 6380 KT3 Ultra2-R DDR 462	119.00
	B5Z	MSI 6590 KT4 Ultra DDR 462	119.00
N	BVK	MSI 6590 KT4 Ultra-FISR 462	176.00
N	BVL	MSI 6590 KT4 Ultra-SR DDR 462	139.00
	BAV	MSI 6593 KT3 Ultra2-C DDR 462	94.00
N	BV0	Shuttle AK32 A SD+DDR 462	69.00

Mainboards Sockel 478

	Code	Artikel	€
	BGV	Abit BE7-Raid 478 SATX	149.00
	BUZ	Abit IT7 MAX2/XP 478 SATX	259.00
	BFZ	Abit IT7 Max2 P4 478	211.00
	B3W	Abit IT7/XP Max P4 478 SATX	204.00
	B5W	Abit SR7-8X P4 478 SATX	109.00
	B5J	ASUS P4B266USB1/PA P4 478 SATX	113.00
	B5Q	ASUS P4B533-E/Lan/F/R 478 SATX	189.00
	B9Z	ASUS P4PE P4 478 SATX	195.00
	BXZ	ASUS P4PE/L/F/SATA/GD 478 SATX	191.00
	BIV	Elite (ECS) L4S8A2 1.0 478 SATX	92.50
	B1R	Elite (ECS) P4IBASD 478 SATX	77.00
N	BRV	Elite (ECS) P4VXAD+ 1.0 478	66.00

Mainboards Sockel 478 (Fortsetzung)

	Code	Artikel	€
	B3S	EPoX EP-4G4A+ 845 478 SATX	149.00
N	BVG	EPoX EP-4GEA 845GE 478 SATX	139.00
N	BVH	EPoX EP-4GEA+ 845GE 478 SATX	185.00
N	BVE	EPoX EP-4PEA 845PE 478 SATX	135.00
N	BVF	EPoX EP-4PEA+ 845PE 478 SATX	179.00
N	BVD	EPoX EP-4PEAE 845PE 478 SATX	123.00
	BLV	EPoX EP-4SDA5+ 845 478 SATX	144.00
N	BTX	EPoX EP-4T4A+ 478 SATX	183.00
	BKZ	Gigabyte GA-8ID533 P4 478	87.00
	BDV	Gigabyte GA-8PE667PRO 478 SATX	145.00
N	BVJ	Gigabyte GA-8ST667-L 478 SATX	98.00
	B6Z	MSI 6398 845E Max2 533 478SATX	107.00
	B4V	MSI 6398 845E Max2-LR533 478	138.90
	B7R	MSI 6547 845E Max2-BLR533 478	156.50
N	BVM	MSI 6580 845 GE Max-L 478 SATX	129.00
N	BNV	MSI 6580 845PE Max-L 533 478	121.00
	BQZ	MSI 9120 845 Master-LR Work	209.00
TOP	B30	Shuttle PC-SS50 P4 478 F-ATX	282.00
	B9W	Shuttle PC-SS51 P4 478 F-ATX	349.00

Festplatten

	Code	Artikel	€
	F6I	Excelstore 30..0GB ES3230	69.00
	F6L	Excelstore 40..0GB ESJ240	87.50
	F0N	IBM 20.0GB IC35L020-AV-VN	76.50
	F0F	IBM 40.0GB IC35L040-AV-VN	102.00
	B3I	IBM 60.0GB IC35L060-AV-VA	117.50
N	F4U	IBM 60.0GB IC35L060AV-V2	123.00
TOP	F7F	IBM 80.0GB IC35L080-AV-VA	133.00
	F8F	IBM 120.0GB IC35L120-AV-VA	197.00
N	F5U	IBM 120.0GB IC35L120AV-V2	199.00
N	F6U	IBM 180.0GB IC35L180AV-V2	349.00
	F1N	Maxtor 30.0GB Apollo 6E030L0	81.50
	F8M	Maxtor 30.0GB Fireball 3 2F030J0	75.00
	F6N	Maxtor 40.0GB Apollo 6E040L0	104.00
	F0E	Maxtor 40.0GB DM 540X-4D 4D040H2	91.00
	F9M	Maxtor 40.0GB Fireball 3 2F040J0	89.00
	F7N	Maxtor 60.0GB Calypso 6Y060L0	112.00
	F40	Maxtor 60.0GB Falcon 4R060J0	97.00
N	F7U	Maxtor 60.0GB Falcon 4R060L0	99.00
	F8N	Maxtor 80.0GB Calypso 6Y080L0	141.00
	F9N	Maxtor 120.0GB Calypso 6Y120L0	189.00
N	F0W	Maxtor 160.0GB Calypso 6Y160P0	325.00
N	F8U	Maxtor 200.0GB Falcon 6Y200P0	385.00
	F3P	Seagate 40.0GB Barracuda IV ST340016A	102.00
	F3Q	Seagate 40.8GB U6 ST340810A	97.00
	F3S	Seagate 60.0GB Barracuda IV ST360021A	113.00
	F3U	Seagate 80.0GB Barracuda IV ST380021A	131.00
	FX5	WD 20.0GB WD200BB Caviar	80.50



	Code	Artikel	€
	FX8	WD 40.0GB WD400BB Caviar	99.00
	F9F	WD 40.0GB WD400EB Protégé	95.00
	F2U	WD 80.0GB WD800BB Caviar	129.00
	F3M	WD 100.0GB WD1000BB Caviar	155.00
	F7I	WD 100.0GB WD1000JB Caviar retail	226.00
	F5G	WD 120.0GB WD1200BB Caviar	196.00
	F4H	WD 120.0GB WD1200JB Caviar	222.00
	F1R	WD 180.0GB WD1800BB Caviar	359.00
	F1S	WD 180.0GB WD1800JB Caviar	381.50
	F1U	WD 200.0GB WD2000BB Caviar	429.00
	F1T	WD 200.0GB WD2000JB Caviar	449.00

CRT-Monitore

	Code	Artikel	€
	MP2	Belinea 17" 103026 70khz TCO99	139.90
	MN1	Belinea 17" 103085 86khz TCO99	153.00
	MS6	Belinea 17" 103095 86khz	161.00
	MS7	Belinea 19" 106075 96khz	192.00
	ML7	EIZO 17" T565 96khz TCO99	379.00
TOP N	MV7	Hansol 17" 730E 72khz TCO99	132.00
N	MV8	Hansol 17" 720ED 72khz TCO99	155.00
N	MW0	Hansol 17" 710D 96khz TCO99	169.00
N	MW1	Hansol 19" 920P 96khz TCO99	199.00
N	MW2	Hansol 19" 920D 96khz TCO99	244.00



	Code	Artikel	€
	MM3	iiyama 17" HM703UT 96khz TCO99	304.00
	MN9	iiyama 19" LS902UT 96khz TCO99	242.00
	MP1	iiyama 19" HM903DT 130khz TCO99	465.00
	ML5	Samsung 15" Samtron 56E 55khz TCO95	122.00
	ML3	Samsung 17" Samtron 76E 70khz TCO99	139.00

CRT-Monitore (Fortsetzung)

	Code	Artikel	€
	MK8	Samsung 19" Samtron 96B 85khz TCO95	206.0
	ML0	Samsung 19" Samtron 96P 96khz TCO99	222.0
	MQ9	Samsung 21" Samtron 210P+115Khz TCO99	529.0

TFT-Monitore

	Code	Artikel	€
	MR1	Belinea 15.0" LCD 101536 61khz	329.0
	MR3	Belinea 15.0" LCD 101537 61khz	333.0
	MR5	Belinea 15.0" LCD 101555	338.0
	MR2	Belinea 17.0" LCD 101715	505.0
	MQ0	Belinea 17.4" LCD 101740 80khz	689.0
N	MV3	Belinea 17.4" LCD 101741 80khz silber	719.0
	MM0	EIZO 15.0" LCD-TFT L365	575.0
N	MW4	Hansol 15.1" LCD H521 TCO99 ivory	329.0
N	MW3	Hansol 15.1" LCD H521 silber/schwarz	329.0
N	MW7	Hansol 17.0" LCD H711 TCO99 ivory	499.0
N	MW8	Hansol 17.0" LCD H711 silber/schwarz	499.0
N	MW9	Hansol 17.0" LCD 700FS silber/schwarz	609.0
	MQ8	Hercules 17" Prophetview 920 DVI	839.0



	Code	Artikel	€
	MS5	iiyama 15.0" BX3814UT TCO99	359.0
	MV0	neovo 15" TFT X-215	579.0
	MT5	neovo 17" TFT F-17 schwarz	569.0
	MV1	neovo 17.4" TFT X-174	909.0
	MN0	Samsung 15" Samtron 51S	355.0
	M03	Samsung 15" Samtron 51S silber	365.0
	MM2	Samsung 17" Samtron 71S	535.0





	Code	Artikel	€
	L86	ultron 17.0" LCD UL-250plus TCO99	579.0

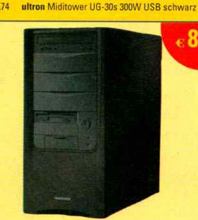
Gehäuse

	Code	Artikel	€
	G68	NN ATX-Bigtower Seriell 300W PFC	59.0
	G70	NN ATX-Desktop Seriell 350W PFC	42.0
	G66	NN ATX-Miditower Seriell 300W PFC	42.0
	G94	NN ATX-Miditower (6001L) 300W PFC	42.0
	G83	CASETEK Miditower grau PFC CK172	77.0
	G9C	CASETEK Tiny-Tower (Mini-ATX)	78.0
	G87	Chenbro Miditower Mars 300W B6151	63.0
	G69	Chenbro Miditower 300W A6831P	77.0
	G5B	Chieftec Dragon Bigtower 300W silber	133.0
	G8B	Chieftec Dragon Miditower 300W blau	109.0
	G9B	Chieftec Dragon Miditower 300W silber	109.0
TOP	G2A	NOKIA-Design-Gehäuse Midit. anthr. 300W	49.0
	G3A	NOKIA-Design-Gehäuse Midit. beige 300W	45.0
	G19	NN Gehäuse Server 400W PFC	124.0
	G2D	NN Gehäuse Server black 400W	159.0

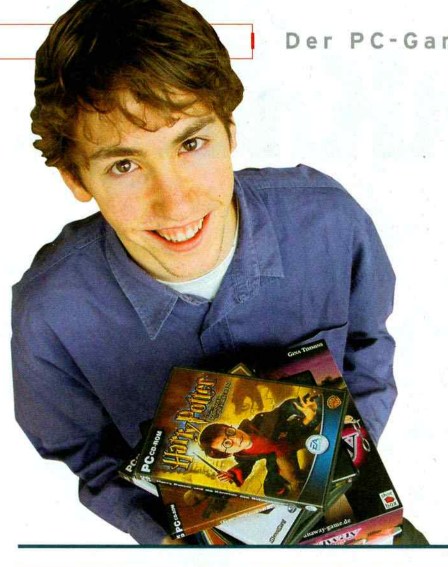


	Code	Artikel	€
	L72	ultron Miditower UG-30bw 300W weiß/blau	49.9
	L73	ultron Miditower UG-30a 300W USB anthr.	59.9
	L74	ultron Miditower UG-30s 300W USB schwarz	59.9





	Code	Artikel	€
	L76	ultron Miditower UG-60s 300W USB schwarz	89.9
	L75	ultron Miditower UG-60w 300W USB weiß	79.9



Top 100



Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.



So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres.

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele.

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste“
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Age of Mythology

Interessant: Ein Fan hat in einer INI-Datei satte drei neue Zivilisationen entdeckt, die aber mit dem Attribut HIDE versteckt werden. Als Schlüsseldatum ist der 12.10.2003 angegeben.

Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **92**



Warcraft 3

Der neue Patch mit der Versionsnummer 1.04 verändert die gesamte Spielbalance. Nahezu alle Einheiten der vier Völker haben andere Hitpoints, veränderte Angriffs- oder Produktionswerte.

Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **92**



Battle Realms

Dass Ubi Softs Mega-Spielesammlung **Gold Games** so fantastisch läuft, liegt sicher nicht zuletzt auch an **Battle Realms**. Vielleicht erntet das Echtzeit-Strategiespiel jetzt den verdienten Ruhm?

Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | ca. € 10,- | **88**



Empire Earth

Etwas leer waren die Multiplayer-Server von **Empire Earth** in letzter Zeit. Schade, denn nicht zuletzt mit dem Add-on ist der Mehrspielermodus einer der Glanzpunkte des Echtzeit-Spektakels.

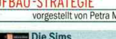
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **87**



Age of Empires 2: Age of Kings

Stolze 30 Euro kostet der Echtzeit-Klassiker immer noch. Nicht, dass das die rund 50 Stunden Spielspaß nicht wert wären. Aber nach der Veröffentlichung des Nachfolgers hoffen wir auf Preisnachlass.

Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 45,- | **85**



STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder



Die Sims

Ein Wiedersehen mit den liebenswerten Sims gibt es schneller als gedacht – und zwar im Aufbauspiel **Sim City 4** (Test in PCG 02/03). Empfehlenswert für Sims-Fans: das neueste Add-on **Tierisch gut drauf.**

Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- | **90**



Anno 1503

Kein finaler Bugfix, kein Nachtest, keine höhere Wertung: Obwohl noch im Beta-Stadium, lohnt sich die Installation des Vorab-Patches (auf CD und DVD). Extra in der DVD-Auflage: exklusives Tipps-Booklet.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**



Black & White

Strategiewechsel bei Peter Molyneux: Beim zweiten Teil wird erst programmiert und dann versprochen. Definitiv neu neben verbesserter Grafik: Ihrer Kreatur können Sie mehr Tricks beibringen.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **87**



Wiggles

Das Berliner Entwicklerstudio SEK schraubt für Sunflowers (**Anno 1503**) an einem neuen Spiel. Gerüchte besagen: wieder Aufbau-Strategie, wieder 3D, aber keine Kampfzwerge mehr.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**



Stronghold Crusader

Stronghold Gold inklusive **Stronghold** und **Stronghold Crusader** (gut: Mehrspielermodus, schlecht: Gegner-KI) liegt bei Take 2 bestimmt schon in der Schublade. Mehr Add-on als Nachfolger.

Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3

Mit dem Szenario-Editor, dem Mehrspielermodus und den neuen Völkern im Add-on **Play the World** sind wieder spannende Stunden im Runden-Strategie-Klassiker garantiert.

Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2

Es wird gemunkelt, dass die Triumph Studios bereits an einem Nachfolger zu ihrem fantasievollen **Heroes**-Konkurrenten arbeiten. Details sind aber bislang noch nicht bekannt.

Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**



Etherlords

Glücklicherweise hat Jowood den Mischmasch aus **Heroes of Might & Magic** und **Magic**-Sammelkartenspiel in der Oranzz-Budgetreihe wieder veröffentlicht. War kaum noch zu bekommen.

Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 35,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4

Das Add-on **The Gathering Storm** liefert satte sechs neue Kampagnen, vier neue Monster, 16 zusätzliche Artefakte und das Multiplayer-Update. Grundlegende Kritikpunkte blieben leider unangetastet.

Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **81**



Call to Power 2

Kürzlich ist eine Brettspielversion des Klassikers **Civilization** erschienen. Das ist leider derzeit nur recht teuer bei Importhändlern zu bekommen, aber ein durchaus lohnenswerter Anspieltipp.

Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**





STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

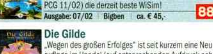
vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale

Der neueste Patch 1.40 (auf CD und DVD) mindert Absturzursachen in einzelnen Missionen sowie im Mehrspielermodus. Spätestens mit Add-on (auf DVD der PCG 11/02) die derzeit beste WiSim!

Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 45,- | **88**



Die Gilde

„Wegen des großen Erfolges“ ist seit kurzem eine Neuauflage im Handel (auf entsprechenden Aufdruck achten!). Verbessertes Handbuch und Tutorial erleichtern den Einstieg in das komplexe Spiel.

Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- | **87**



Fußballmanager 2003 (NEUZUGANG)

Das Ascaron-Eigentor mit **Anstoß 4** verhilft EA Sports zu einem ungefährdeten Sieg: fast schon zu viele Features, genialer Textmodus, Original-Bundesliga-Teams – für Fortgeschrittene optimal.

Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

Patrizier 2

Wer den guten alten **Hanse-**, **Fugger-** oder **Patrizier**-Zeiten der 90er-Jahre nachtrauert, wird sich in **Patrizier 2** wohl fühlen: Klassische Wirtschaftssimulation, gemacht für lange Winterabende.

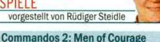
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **85**



Der Industriegigant 2

Den Test zum umfangreichen Add-on für das schmucke Transport-Spiel lesen Sie in dieser Ausgabe. Wer lieber baut statt produziert, sollte sich auf jeden Fall **Sim City 4** vormerken.

Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- | **84**



STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage

Die **Commandos**-Fangemeinde muss warten. Bis die Pyro Studios das Echtzeit-Taktikspiel **Praetorians** fertig gestellt haben, kochen die Arbeiten am dritten Teil der Serie auf Sparflamme.

Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**



Desperados

Im Nachfolger **Robin Hood** tragen fast alle Helden Strumpfhosen, im **Commandos**-Klon **Desperados** nur Poker-Ass Kate O'Hara. Wo ist denn da bitteschön der Fortschritt?

Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 25,- | **87**

Soldiers of Anarchy (NEUZUGANG)

Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Und weil sich die Einheiten gerne mal verlaufen, kann man sogar etliche Wochen lang spielen.

Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- | **84**



Robin Hood

Hätte der „echte“ Robin Hood im Alleingang so viele Wachen ausgeknockt wie im gleichnamigen Taktikspiel, hätte er sich wohl selbst zum König von England ausgerufen, statt auf Richard zu warten.

Ausgabe: 12/02 | Wanadoo | ca. € 40,- | **82**



Platoon

Wie kann man nur einen der besten Vietnam-Filme lizenzieren und dann im dazugehörigen Taktikspiel so sträflich ignorieren? Na ja, wenigstens sind die Missionen spannend gemacht.

Ausgabe: 12/02 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **79**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Unreal Tournament 2003

Was **UT 2003** im Multiplayer-Bereich bietet, will **Unreal 2 – The Awakening** jetzt für Einzelspieler erfahrbar machen: Action nonstop in Bombast-Grafik. Schon Ende Januar 2003 soll es so weit sein.

Ausgabe: 11/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **92**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Die Geschichten aus dem **Star Wars**-Universum haben inzwischen epische Ausmaße erreicht. Da kann es doch nicht mehr so lange dauern, bis Kyle Katarn wieder einen neuen Auftritt bekommt.

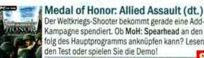
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 50,- | **90**



No One Lives Forever 2

Sie ist sexy, schlau, eiskalt und tödlich. Cate Archer nimmt die nicht ganz ernst gemeinte Hatz auf die H.A.R.M.-Bösewichte wieder auf. Andere Spione haben da nichts zu lachen. Wir schon.

Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € | **90**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

Der Weltkriegs-Shooter bekommt gerade eine Add-on-Kampagne spendiert. Ob **MoH: Spearhead** an den Erfolg des Hauptprogramms anknüpfen kann? Lesen Sie den Test oder spielen Sie die Demo!

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**



James Bond: 007 Nightfire (NEUZUGANG)

Schöne Frauen, Hightech-Spielzeug und viel Action – **James Bond: 007 Nightfire** hat alles, was ein echter Bond-Shooter haben muss. Aber warum musste es die betagte **Half-Life**-Engine sein?

Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**



ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Operation Flashpoint

Gerüchten zuf olge wird der Nachfolger zu **Operation Flashpoint** nicht von Codemasters, sondern von Take 2 veröffentlicht. Taktik-Fans wird es egal sein, so lange die Qualität stimmt.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 45,- | **89**



Battlefield 1942

Wer sich mit **Counter-Strike** langweilt, sollte mal die Demo von **Battlefield 1942** anspielen. Gute Grafik und spannende Spielmodi machen den Taktik-Shooter von Electronic Arts zur Online-Referenz.

Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Counter-Strike 1.5

Kommt es nun oder kommt es nicht? Das 1.6-Update zu **Counter-Strike** ist schon länger angekündigt, tauchte aber nur als Fake im Internet auf – anstelle neuer Maps und Waffen gab es Viren frei Haus.

Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**



Ghost Recon

Das neue Add-on **Island Thunder** haucht dem mittlerweile ein Jahr alten **Ghost Recon** wieder etwas Leben ein. Der inoffizielle Nachfolger **Raven Shield** steht allerdings schon in den Startlöchern.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**



Project I.G.I.

Project I.G.I. gehört langsam, aber sicher zum ganz alten Eisen. Der zweite Teil soll im Februar 2003 veröffentlicht werden – spätestens dann können Sie mit David Jones wieder Terroristen jagen

Ausgabe: 01/01 | Eidos | ca. € 20,- | **82**



ACTION – ACTION-ADVENTURES

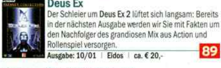
vorgestellt von Thomas Weiß



Mafia: City of Lost Heaven

Warum das Italo-Actionspiel **Mafia** an erster Stelle des Einkaufsführers steht, das lässt sich ganz einfach herausfinden: Installieren Sie einfach die Demo auf unserer Cover-DVD.

Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**



Deus Ex

Der Schleier um **Deus Ex 2** lüftet sich langsam: Bereits in der nächsten Ausgabe werden wir Sie mit Fakten um den Nachfolger des grandiosen Mix aus Action und Rollenspiel versorgen.

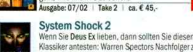
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**



Grand Theft Auto 3

Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch China-Town schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird in **GTA 3** zelebriert.

Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

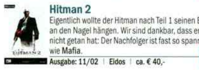




System Shock 2

Wenn Sie **Deus Ex** lieben, dann sollten Sie diesen Klassiker antesten: Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist auch drei Jahre nach seinem Erscheinen noch genial.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

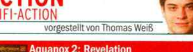


Hitman 2

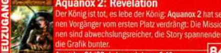
Eigentlich wollte der Hitman nach Teil 1 seinen Beruf an den Nagel hängen. Wir sind dankbar, dass er es nicht getan hat: Der Nachfolger ist fast so spannend wie **Mafia**.

Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 40,- | **85**



ACTION – SCIFI-ACTION


vorgestellt von Thomas Weiß



Aquanox 2: Revelation
NEUZUGANG

Der König ist tot, es lebe der König: **Aquanox 2** hat seinen Vorgänger vom ersten Platz verdrängt: Die Missionen sind abwechslungsreicher, die Story spannender, die Grafik bunter.

Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Wir dachten, hier stünde in dieser Ausgabe **Mechwarrior: Mercenaries**. Warum das nicht so ist und **Vengeance** ungeschlagen, sollten Sie schleunigst im Test in dieser Ausgabe nachlesen.

Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Tipp für alle, die noch kein **Aquanox** haben: Fangen Sie mit dem Vorgänger an, der ist günstiger. Wenn Sie durch sind (lassen Sie sich Zeit), gibt's vielleicht schon **Revelation** für lau.

Ausgabe: 08/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **80**

Crimson Skies
Über den Wolken ist der Spaß (fast) grenzenlos: **Crimson Skies** bietet viel Action, viel Story und viel Spielspaß. Gibt's zusammen mit **Metal Gear Solid** und **Starlancer** im **MS Action Pack**.

Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 35,- | **80**

Starlancer
Der beste Zeitvertreib, bis **Freelancer** erscheint: **Starlancer** ist kunterbunte Weltraum-Action im Stil von **Wing Commander**. Gibt's in der preiswerten Ubi-Soft-Spielekollektion: **Gold Games 6**.

Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 35,- | **79**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Wo bleibt Ubi Softs **Lock On**? Ein knappes Jahr ist die Flugsimulation **Eurofighter Typhoon** alt und immer noch ist kein ernst zu nehmender Konkurrent mit vergleichbar spannenden Missionen in Sicht.

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Es herrscht Flaute im Helikopter-Sim-Genre. Offenbar hat nur Novalogic begriffen, dass eine Mischung aus hautnaher Action und einsteigerfreundlicher Simulation anspruchsvolle Unterhaltung bedeutet.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Harte Arbeit bedeutet es, eine B-17 zu fliegen. Deswegen hat das auch niemand alleine getan. Der Spieler hingegen muss alle Stationen höchstpersönlich und auch noch simultan besetzen.

Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Mit etlichen Mods wird das steinalte **Panzer Elite** künstlich am Leben erhalten. Dafür sind wir dankbar, schließlich gibt es keine andere Panzer-Simulation. Warum eigentlich nicht?

Ausgabe: 11/01 | Jowood | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Über den Wolken ... Da ist nicht viel los. Nicht einmal während der Luftkämpfe des Zweiten Weltkriegs. Wer das hautnah miterleben möchte, sollte hier ganz schnell zugreifen!

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **77**

ACTION – GESCHICKLICHKEIT
vorgestellt von Thomas Weiß

Rayman 2: The Great Escape
Rayman ist – obwohl er keine Arme und Beine hat – der Hüpfspielkönig. Und aller Voraussicht nach wird sich das mit der Veröffentlichung des extrem vielversprechenden **Rayman 3** auch nicht ändern.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 10,- | **83**

Adventure Pinball
Kneipenbesitzer werden sich gewundert haben: Als **Adventure Pinball** erschien, waren die Gaststätten menschenleer. Okay, das war gelogen. Aber sehr gut ist **Adventure Pinball** trotzdem!

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **79**

Ballerburg
Und der Preis für das Computerspiel mit dem doofsten Namen geht an: **Divine Divinity**! **Ballerburg** kommt aber gleich danach. Ein **Worms**-Verschnitt, der im Mehrspielermodus für Laune sorgt.

Ausgabe: 01/02 | Ascaron | ca. € 35,- | **78**

Sheep, Dog 'n' Wolf
Wenn sich die Zeichentrickfiguren der Warner Brothers prügeln, ist Spaß vorprogrammiert: **Sheep, Dog 'n' Wolf** bringt dank der stilvollen, minimalistischen Grafik Zeichentrickatmosphäre auf den Monitor.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 45,- | **78**

Star Monkey
Mit Affen hat dieses Spiel nix zu tun. Stattdessen: Millionen Gegner, Millionen Extrawaffen, hübsche 3D-Grafik, aus der Draufsicht dargestellt. Das ist klassischer Arcade-Spaß für Jung und Alt.

Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | ca. € 15,- | **75**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Zwar portierte Lucas Arts den Adventure-Klassiker in modernes 3D, der unverwechselbare Humor, die knackigen Rätsel und der ureigene Charme von Guybrush Threepwood blieben jedoch unverändert.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Runaway
NEUZUGANG

Hurra, das Adventure wurde wiederbelebt! Zeitgemäßer Comic-Stil, witzige Dialoge, gute Story, logische Rätsel – genau so werden gute Spiele gemacht. Können wir mehr davon haben?

Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 35,- | **83**

Grim Fandango
Designer-Legende Tim Schafer persönlich zeichnet verantwortlich für diesen skurrilen Rätselspaß in 3D. Totengräber Manny durchlebt eine irrwitzige Odyssee rund um Liebe und Intrigen im Jenseits.

Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Das Geheimnis der Druiden
Sie müssen schon einiges an Hirnschmalz aufbieten, um das Geheimnis zu lösen. Solide Rätsel fordern den Denkapparat, während eine spannende Geschichte den Spieler bei der Stange hält.

Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

Monkey Island 3
Nach mehrjähriger Durststrecke setzte die lang ersehnte Fortsetzung die Kultserie fort. An der technischen Fassade nagt zwar der Zahn der Zeit, der Humor und die knackigen Rätsel sind jedoch zeitlos.

Ausgabe: 01/98 | THQ | ca. € 10,- | **78**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2
NEUZUGANG

Die hochgesteckten Erwartungen wurden erfüllt: Die Größe der Welt kann zwar nicht mit **Morrowind** mithalten, dafür ist sie mit allerlei Fantasy-Wesen dicht bevölkert. Und Quests gibt's auch zuhauf.

Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 50,- | **91**

Morrowind
Die Spielmechanik wurde durch die vielen kleinen Änderungen des Add-ons **Tribunal** besser als je zuvor, die neue Welt enttäuscht aber trotz genialer Quests mit riesigen, menschenleeren Plätzen.

Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**

Baldur's Gate 2
Dank der dichten Story und schön ausgearbeiteter Charaktere ist **Baldur's Gate 2** fast schon ein Adventure. Die spielerische Freiheit wird dadurch leider rollenspieluntypisch eingeschränkt.

Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**

Gothic
Immer noch gut und immer noch billig: **Gothic** ist auch nach dem Erscheinen seines Nachfolgers eines der besten Rollenspiele, die man für Gold, Waffen und Zaubertränke erstehen kann.

Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Die Zahl hinter dem Spieletitel will uns wohl sagen, dass **Icewind Dale** eine völlig neue Hintergrundgeschichte bekam. Der Rest des Spiels blieb mitsamt der Grafik leider beim Alten.

Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Immer noch erstklassig – **Dungeon Siege** von Gas Powered Games. Dank einfacher Steuerung und recht simplem Spielprinzip ist das 3D-Action-Rollenspiel ideal für Einsteiger.

Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 49,- | **88**

Diablo 2
Wegen der 2D-Grafik nicht mehr ganz so aktuell, bietet **Diablo 2** immer noch Spielspaß auf allerhöchstem Niveau. Im Mehrspielermodus nach wie vor die erste Wahl neben **Neverwinter Nights**.

Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 20,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
Wenn es ein Spiel gibt, das einen zweiten Teil verdient hätte, dann **Vampire: Die Maskerade**. Story und Atmosphäre des Blutsauger-Epos' bringen selbst Koblauch-Fans ins Schwitzen.

Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 15,- | **81**

Darkstone
Wer **Diablo 2** schon zum fünften Mal durchgespielt hat und auch **Dungeon Siege** nicht mehr sehen kann, sollte es zur Abwechslung mal mit dem uralten **Darkstone** versuchen.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

Nox
Auch **Nox** gehört aufgrund des Alters nicht zu der Sorte Action-Rollenspiele, die man uneingeschränkt empfehlen kann. Für Spieler mit älteren PCs ist **Nox** eine Alternative zu aktuellen Titeln.

Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Das **DAoC**-Add-on **Shrouded Isles** hat Gold-Status erreicht, amerikanische Spieler können demnächst die neue Fantasie-Welt erkunden. Deutsche Spieler müssen leider noch etwas warten.

Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Anarchy Online
Mit dem neuen Add-on **Notum Wars** spendiert Hersteller Funcom dem futuristischen Online-Rollenspiel erstmals strategische Elemente im Kampf zwischen Gut und Böse. Definitiv einen Blick wert.

Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 30,- | **81**

Everquest
Mit einer komplett lokalisierten **Everquest**-Version will Ubi Soft die deutschen Spieler nach Norrath locken. Leider sind Grafik und Spielkomfort immer noch nicht auf aktuellem Stand.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

Neocron
Die Grafik von **Neocron** sieht für Rollenspiel-Verhältnisse angenehm gut aus, doch leider hat das Spiel derzeit noch mit kleineren Bugs zu kämpfen. Sci-Fi-Fans greifen besser noch zu **Anarchy Online**.

Ausgabe: 12/02 | CDV | ca. € 45,- | **73**

Asheron's Call
Asheron's Call 2 soll den Online-Rollenspiel-Markt im Sturm erobern. Dank der extrem hübschen Grafik und der vielen Verbesserungen am Spielprinzip könnte das tatsächlich gelingen.

Ausgabe: – | Microsoft | ca. € 50,- | **73**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
NEUZUGANG

Es gibt ein neues Golfspiel! Nach grob geschätzten 100 Jahren hat es erstmals ein Golfspiel geschafft, **Links** vom Thron zu stoßen. Was mit aktueller Grafiktechnik gar nicht mal so schwer war.

Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Warum bewegt sich denn hier nichts? Ach so – schwingen darf man ja seit dem 2003er manuell in der **Links**-Serie. Und nebenbei macht Microsoft mit dem Tutorial Werbung für ihre IntelliExplorer-Maus.

Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **87**

Virtua Tennis
Virtua Rally, Virtua Fighter ... Virtua Tennis. Genauso gut wie die anderen **Virtua**-Titel, unkompliziert, technisch up to date und klasse aufgemacht. Das ist gutes Tennis, also auf zum Bälle schlagen!

Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **85**

Links Championship Edition
Zum zweiten Geburtstag immer noch in den Top 5 vertreten: Alter schützt vor Güte nicht. Und schon gar nicht vor Spielspaß. In diesem Fall nicht mal vor ansehnlicher Grafik und guter Spielbarkeit.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 45,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Wenn Sie Ihre Billard-Kumpel mal so richtig abziehen wollen, dann kaufen Sie sich einen Tisch. Wenn Ihnen die Illusion reicht, gut zu sein, weil Sie gegen den Computer gewinnen, sparen Sie viel Geld.

Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**

SPORT – FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Alles auf den Kopf gestellt hat **FIFA 2003** – mit verbesserter Grafik, zugänglicherem Gameplay, leichterem Kopfballspiel und etwas stärkerer KI dringt **FIFA** das erste Mal seit Jahren wieder in 90er-Gefilde vor.

Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

FIFA 2002
Kostet neu genauso viel wie das 2003er-**FIFA**, aber ist gebraucht ab 15 Euro zu erwerben. Dafür erhalten Sie dann ein völlig neues Passsystem und eine Packung, auf der Superstürmer Asamoah prangt.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Geben Sie Ricken eine Chance: Bei **WM 2002** können Sie den Verlauf des Turniers nachspielen und auch Frankreich wieder Weltmeister werden lassen. Oder eben Lars Ricken für zwei Minuten einwechseln.

Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**

FIFA 2001
Das Amazon-Angebot: Kaufen Sie **FIFA 2001** und **F1 Championship Season 2000** für 65,98 Euro. Dann doch lieber nur **FIFA** ab 15 Euro – dank Daueraction stört die altertümliche Technik kaum.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**

FIFA 2000
Ebay sei dank, nur 5 Euro für eine echte Antiquität. Spaß macht's nichtsdestotrotz, und zwar nicht nur wenn Sie in Ihrer Wohnung Kirchenbänke oder Eichenmöbel von **Anno 1503** haben.

Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

NBA Live 2003
Ein Hoch auf die Wartezeit, die uns Electronic Arts verpasst hat. Denn die Verbesserungen zum Vorgänger **NBA Live 2001** sind nun wirklich spürbar und eine Anschaffung lohnt für jeden PC-Sportler.

Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

Madden NFL 2003
„Hut! Hut! Hut!" - **Madden NFL 2003** bringt das mitreißende Spielgefühl dieses uramerikanischen Sports mit sensationeller Grafik und eingängigem Gameplay so perfekt wie nie zuvor auf den Bildschirm.

Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

NHL 2003
Zugegeben, im Vergleich zum Vorgänger hat sich nicht allzu viel getan. Die vorgenommenen Änderungen reichen jedoch, um **NHL 2003** zur ersten Wahl zu machen, wenn es um die digitale Puck-Jagd geht.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

NBA Live 2001
Das Warten hat ein Ende: Nachdem PC-Spielern **NBA Live 2002** vorenthalten wurde, geht es dieses Jahr endlich weiter. Sparfüchse werfen ihre Körbe im nach wie vor empfehlenswerten **NBA Live 2001**.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL 2002
Endlich können Sie mit **NHL 2002** zum Spartarif virtuelle Trading Cards sammeln und den gegnerischen Teams zeigen, wer der wahre Champ ist. Eine echte Alternative zum unwesentlich besseren Nachfolger.

Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **88**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Colin McRae Rally 2
Das frisch polierte Auto dreckig – was Ihre Frau wohl dazu sagt? Egal, Sie sind nämlich auf Matsch, Sand und rutschigen Pisten glücklich und zufrieden. Außerdem fahren Sie um den Lebensunterhalt.

Ausgabe: 01/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **87**

Grand Prix 4
Vielleicht besingen die Ärzte ja auch Sie, wenn Sie entsprechend gut fahren. In **Grand Prix 4** können Sie an Ihrer Formel-1-Tauglichkeit üben, und zwar mit extremem Simulationsgehalt.

Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **85**

Total Immersion Racing
NEUZUGANG

Spannende Kopf-an-Kopf-Rennen, ein motivierender Karrieremodus in einem Mix aus Arcade und Simulation – **Total Immersion Racing** bietet viel Fahrspaß und kann durch Spieltiefe überzeugen.

Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

Moto Racer 3
Und schon wieder ein Sequel: Der dritter Sprössling von **Moto Racer** entpuppt sich als Multitalent: Gleich sieben verschiedene Motorsportarten sind enthalten – leider wurden nicht alle gleich gut umgesetzt.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

Rally Championship 2002
Auch ruhigere Zeitgenossen dürfen in den Genuss einer Rallye-Simulation kommen: Nicht ganz so direkt und schnell wie **Colin McRae**, trotzdem macht es Spaß und ist technisch durchaus ansprechend.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **82**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Bretter, die die Welt bedeuten. Und die für so manchen Schulterblattbruch verantwortlich sind. Wer im Gips liegt oder zum Skateboarden schlichtweg zu feige ist, kauft sich einfach **Tony Hawk**.

Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 40,- | **91**

Need for Speed: Porsche
Schon James Dean musste etwas kompensieren. **Need for Speed: Porsche** präsentiert die Gemächtverlängerungen der letzten 50 Jahre, jugendfrei getarnt in einem sportlichen Karrieremodus.

Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Auch alte Boards fahren gut. Okay: Auch alte Boards fahren. Alte Board-Simulationen hingegen sehen nur schlecht aus, steuern und spielen sich aber genauso wie neue Board-Simulationen. Und sind billiger.

Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- | **85**

Rallisport Championship
NEUZUGANG

Wer braucht noch harte Drogen, wenn er Adrenalin für nur 45 Euro haben kann? In unbegrenzten Mengen? **Rallisport Championship** versetzt Sie in einen preiswerten Geschwindigkeitsrausch.

Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **83**

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Schön, dass sich **Hot Pursuit 2** so angenehm fährt. Schade, dass Karrieremodus, KFZ-Handel, Wetten, Nachtfahrten, Schäden, Strafzettel, Tuning und überhaupt fast alles andere auch fehlen.

Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**



ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



BG II: Thron des Bhaal
Mehr! Mehr Geschichte, mehr Quests, mehr Artefakte, mehr Gold, mehr Gegner. Wem das ohnehin schon epische *Baldur's Gate 2* nicht umfangreich genug war, der sollte ein paar Monate um den Thron des Baal kämpfen.
09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**

Diablo 2: Lord of Destruction
Es mag Leute geben, die **Diablo** für ein Rollenspiel halten. Weit gefehlt: Es ist ein medizinischer Test für den linken Zeigefinger. Sollten **Diablo** und **Diablo 2** das Fingergelenk nicht vernichtet haben, der **Lord of Destruction** schafft es.
08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **90**

Die Siedler 4 Mission-Disk
Wettwuseln mit Wikingern, Ressourcen-Rettung mit Römern und Mauer-Machen mit Mayas sind allesamt sehr schöne Alliterationen. Logisch, denn das Add-on mit dem blöden Namen ist ja auch ein schönes Spiel!
09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**

Die Sims: Party ohne Ende
Während Sie daheim am Computer sitzen, feiern Ihre Sims eine Party. Neidisch? Haben Sie etwa kein eigenes Leben? Dann los! Auf in den nächsten Nachtclub und zeigen Sie der Damenwelt, was Sie den Sims abgeguckt haben!
05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**

Die Sims: Urlaub total!
Die Sims machen Urlaub und Sie schauen zu. Hätten Sie Ihr sauer verdientes Geld mal besser in eine Zugfahrkarte investiert als in ein Computerspiel! Aber andererseits hält ja ohnehin kein Zug in Simsville.
06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **77**

Ghost Recon: Desert Siege
Unruhen in Afrika, ausgebrochen wegen einer Hungersnot. Und Sie? Sie fahren hin! Aber nicht, um die Hungernden zu füttern. Nein! Sie fahren hin, um zehn Missionen lang die armen Aufständigen abzuknallen! Respekt!
05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**

NEUZUGANG
Industriegigant 2: 1980-2020
Der verbesserte Warenumschlag ist die wohl wichtigste Neuerung das Add-ons, aber auch die drei Kampagnen, die 30 Endloskarten und die 56 neuen Produkte machen aus **1980-2020** ein gelungenes Zusatzpaket.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**

NEUZUGANG
Morrowind: Tribunal
Mit einer umfangreichen Hauptquest, zahllosen Nebenquests, einem neuen Tagebuchsystem und zahlreichen spielerischen Verbesserungen ist **Tribunal** fast perfekt. Aber warum müssen die neuen Landschaften gar so leer sein?
01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **90**

Op. Flashpoint: Resistance
Schön, dass es noch alte Feindbilder gibt. West gegen Ost, USA gegen Sowjets. Da weiß man, wer der Böse ist, und kann bedenkenlos die Gegner niedermähen. Schade nur, dass man auf der falschen Seite spielt.
09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **87**

Tropico: Paradise Island
Sie sind Vorgesetzter? Sie wissen nicht, was Sie mit Ihren Mitarbeitern anfangen sollen? In diesem Management-Trainingsprogramm warten 20 Inselvölker darauf, von Ihnen versklavt, geschunden und ausgenommen zu werden.
03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**

Battle Realms: Winter o.t. Wolf
Sauber. Dieses Add-on ist nicht nur ein Mehr an Einheiten, sondern auch ein umfassendes Feintuning des Spielsystems und der Bedienung. Da hätten andere Hersteller ein komplettes Spiel draus gemacht.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**

NEUZUGANG
Die Siedler 4: Die neue Welt
Zahlengewusel: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen, außerdem zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten. Außerdem laufen 53.639 Siedler durch die Gegend.
01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- **80**

Die Sims: Hot Date
Wären Sie selbst in den Nachtclub gegangen, dann hätten Sie jetzt auch ein Date. Stattdessen sehen Sie Pixelmännchen beim Knutschen zu. Was aber weitaus besser ist, als spätnachts auf tm3 blöden Blondinen dabei zuzusehen.
01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**

Die Sims: Tierisch gut drauf
Seien Sie froh, dass Sie kein Leben haben. Sonst hätten Sie vielleicht ein Tier, das auf Ihren wertvollen PVC-Boden pinkelt. Mit diesem Add-on können Sie Ihre ach so überlegenen Sims endlich einmal auslachen!
11/02 | Electronic Arts | ca. € 24,- **71**

EE: Zeitalter der Eroberungen
Wozu die Welt erobern, wenn der Weltraum wartet? Am Ende der Kampagne können Sie die Fesseln alles Irdischen sprengen und sich ins All begeben. Blöderweise wartet auch dort Krieg, Hass und Vernichtung auf Sie.
11/02 | Vivendi Universal | ca. € 33,- **86**

Ghost Recon: Island Thunder
Das wäre auch besser gegangen: Wer nur Missionen und eine Hand voll Waffen liefert, der darf sich über eine Wertung von „nur" 78 % nicht beklagen. Macht ja auch keiner. Schade nur um das geniale **Ghost Recon**.
Ausgabe: 09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **78**

NEUZUGANG
Medal of Honor: Spearhead
Action pur ist im ersten **MoH AA**-Add-on angesagt. Im Gegensatz zur Vollversion wird hier keine Gelegenheit gegeben, durchzuschnaufen – hier wird geballert, was das MG hergibt. Da bleibt jede Taktik auf der Strecke.
01/03 | Electronic Arts | ca. € 24,- **71**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Endlich darf man in **Operation Flashpoint** aufseiten der Russen Krieg spielen. **Red Hammer** verfügt über spannende Missionen, eine hanebüchene Hintergrundgeschichte und eine nach wie vor sehenswerte Grafik.
02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Nur selten erscheint ein Add-on für eine Wirtschaftssimulation. Klar, denn in schweren Zeiten wie diesen bekommen Manager ja auch keine zweite Chance. Die Ära der Patrizier ist offensichtlich einfacher gewesen.
12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**

NEUZUGANG
Zoo Tycoon: Marine Mania
Tiefseefische, Pinguine, Killerkarpfen und sonstiges nass-schleimiges Getier hält Einzug in Ihren Zoo, den Sie zehn Szenarien lang mit Gästen füllen müssen. Solides Beiwerk für Wirtschaftssimulanten und Tierliebhaber.
01/03 | Microsoft | ca. € 25,- **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 6
Sofort kaufen: **Siedler 4**, **Gothic**, **Starlancer**, **Motocross Madness 2**, **Pool of Radiance**, **Rally Championship 2002**, **Battle Realms**, **Rayman M**, **Silent Hunter 2**, **Evil Twin**, **Conflict Zone**, **Warlords Battlecry 2**, **El Dorado** und **Schiene & Straße**.
Ubi Soft | ca. € 35,- **88**

Diablo 2 Battle-Chest
Diablo 2, das Add-on **Lord of Destruction** und das offizielle Lösungsbuch machen den Rollenspieler rundum glücklich: Nachdem er stundenlang die linke Maustaste malträtiert hat, kann er zur Entspannung etwas lesen.
Vivendi Universal | ca. € 45,- **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
Age of Mythology ist längst im Handel, dennoch weigern sich die Einzelhändler beharrlich, die aus Hauptprogramm und Add-on bestehende Gold-Version im Preis zu senken. Schande über sie! Zur Strafe kaufen wir es trotzdem.
Microsoft | ca. € 55,- **85**

Patrizier 2 Gold-Edition
Einfache Rechnung für Wirtschaftssimulationsexperten: Die Summe aus **Patrizier 2** und Add-on **Aufschwung der Hanse**, geteilt durch schlappe 28 Euro = ein ganz schön ordentliches Preis-Leistungs-Verhältnis.
Infogrames | ca. € 28,- **85**

Microsoft Action Pack
Der Weltraum-Shooter **Starlancer**, das Action-Adventure **Metal Gear Solid** und die actionlastige Flugsimulation **Crimson Skies** haben nicht viel gemeinsam – bestenfalls die namensgebende Action, die genreübergreifend wirkt.
Microsoft | ca. € 35,- **84**

Tropico Gold Pack
Tropico und das Add-on **Paradise Island** geben Ihnen viele Untertanen, an denen Sie Ihre geheimen Machtgelüste ordentlich befriedigen können. Inhaltlich konnte das Add-on das Hauptprogramm leider nicht erweitern.
Take 2 | ca. € 30,- **84**

NEUZUGANG
Ghost Recon: Complete
Wenn etwas einen so kompletten Eindruck macht wie das Wort **Complete**, dann ist die **Ghost Recon**-Reihe wohl an ihrem Ende angelangt. Die Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** versöhnen uns mit langem Spielspaß.
Ubi Soft | ca. € 45,- **83**

Play the Games Vol. 3
Alt & gut: **Outcast**, **Silver**, **Die Völker**, **Driver**, **Fritz 5.32**, **Tomb Raider 3**, **Dark Project**, **Commandos HFL**, **Supreme Snowboarding**, **Ultima Online Renaissance**, **Dungeon Keeper 2**, **Sports Car GT**, **Dune 2000**, **Warzone 2100** und **Populous 3**
Eidos | ca. € 35,- **83**

Anstoß Meister-Edition
Anstoß 4 ist im Laden, die **Meister-Edition** wird es wohl nicht mehr allzu lange sein. Also zugreifen, denn eine Fortsetzung von **Anstoß Action**, das sich mit dem ebenfalls enthaltenen **Anstoß 3** kombinieren lässt, ist vorerst nicht geplant.
Infogrames | ca. € 35,- **81**

Pharao Gold
Pyramiden! Schöne, frische Pyramiden! Was, Pyramiden sind Ihnen zu teuer? Aber Platz hätten Sie? Dann bauen Sie doch selbst welche an! Zum Beispiel in dem Aufbau-Strategiespiel **Pharao** und dem Add-on **Kleopatra**.
Vivendi Universal | ca. € 33,- **81**

EFT: Operation Icebreaker
Die Flugsimulation **Eurofighter Typhoon** und das Add-on **Operation Icebreaker** bilden zusammen die beste Flugsim-Sammlung der letzten Jahre. Leider auch die Einzige, was **Eurofighter Typhoon** aber nicht zum schlechten Spiel macht.
Rage Software | ca. € 25,- **87**

Play the Games Vol. 4
Sie haben dieses Jahr nichts mehr vor? Dann kaufen Sie **Grand Prix 3**, **Worms Armageddon**, **Streetwars**, **Slave Zero**, **V-Rally 2**, **Frontschweine**, **Sim City 3000**, **Theme Park World**, **Urban Chaos**, **Tomb Raider 4**, **Daikatana** und **Commandos**.
Infogrames | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition
Sie siedeln bevorzugt fehlerfrei? Dann dürfen Sie **Anno 1503** nicht kaufen! Wie wär's stattdessen mit **Anno 1602** und dem Add-on **Neue Inseln, Neue Abenteuer**?Da sind auch 'ne Menge Inseln drin – und Abenteuer angeblich auch.
Infogrames | ca. € 20,- **85**

Die Siedler 4 Gold
Wetten, dass es bald die Platin-Edition mit dem neuesten Add-on **Die neue Welt** gibt? Bis dahin gibt's nur das Hauptprogramm, das Add-on **Mission-Disk**, das Add-on **Die Trojaner**, zwei Mini-Spiele und Bonus-Material für wenig Geld.
Ubi Soft | ca. € 50,- **85**

Mech Collection 1.0
Die **Mech Collection** enthält das Action-Spiel **Mech Warrior 4** mitsamt dem Add-on sowie den Echtzeit-Strategie-Ableger **Mech Commander 2**. **Mechwarrior 4: Mercenaries** fehlt der **Mech Collection**, aber vielleicht gibt's ja bald Version 1.1.
Microsoft | ca. € 40,- **84**

NEUZUGANG
Everquest Europa
Wer's noch nicht hat, braucht's auch nicht mehr. Die Sammlung enthält **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark**, **Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Für Neueinsteiger in das MMORGPG-Genre seien aber zeitgemäßere Titel empfohlen.
Ubi Soft | ca. € 35,- **84**

Voyager – Elite Force + Add-on
Welcher **Star Trek**-Fan wollte wohl noch nie einem Borg in den Hintern treten? Zwar können Sie das auch in dieser Sammlung nicht, immerhin kommen Sie aber nah genug ran, um den Schlauchmonstern zu zeigen, was ein ordentlicher Phaser ist.
Activision | ca. € 30,- **84**

Gold Games 5
15 mal Spaß: **Rayman 2**, **Die Siedler 3**, **Rogue Spear**, **Tony Hawk 2**, **Elite Force**, **Pro Rally 2001**, **Battle Isle**, **Freedom**, **Chessmaster 8000**, **Warlords Battlecry**, **Imperialismus 2**, **Cold Blood**, **Close Combat**, **Prince of Persia** und **Flanker 2**.
Ubi Soft | ca. € 35,- **83**

Half-Life Generation 3
Auch im Alter ist **Half-Life** noch spielenswert – wenigstens die jüngeren Add-ons. Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**

Star Trek – Action Pack
Weniger Geld für mehr Spiel: Das **Action Pack** enthält die Strategiespiele **Star Trek: Armada**, **Armada 2**, **Voyager Elite Force** und das **Elite Force Add-on**. Das **Elite Force**-Paket ist wundersamerweise einzeln teurer.
Activision | ca. € 28,- **81**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats
W.A.R. Soldiers
So war also der Vietnam-Krieg: quietschbunt, verpixelt und nach rund zehn Minuten zu Ende. Es gehört eine ordentliche Portion Heldenmut dazu, so einen 3D-Shooter überhaupt zu spielen.
Anbieter: Asylum Games | Preis: € 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n' Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
4-4-2	51	12/02	€ 40,-
Age of Mythology	92	12/02	€ 45,-
Alien Tequila	45	01/03	€ 15,-
American Conquest	75	12/02	€ 50,-
Anno 1503	88	12/02	€ 45,-
Another War	39	01/03	€ 30,-
Anstoß 4	-	01/03	€ 40,-
Aquanox 2: Revelation	84	01/03	€ 45,-
Archangel	60	11/02	€ 45,-
Autobahn Raser 4	56	01/03	€ 20,-
Battle Realms: Winter of the Wolf	85	12/02	€ 15,-
Battlefield 1942	87	11/02	€ 46,-
Bomberfun	59	12/02	€ 20,-
Carcassonne	74	01/03	€ 20,-
Casino Empire	68	01/03	€ 45,-
Celtic Kings	75	11/02	€ 35,-
Colobot	71	12/02	€ 30,-
Combat Flight Simulator 3	70	12/02	€ 50,-
Combat Mission 2	73	10/02	€ 40,-
Conflict Desert Storm	76	11/02	€ 35,-
Crazy Designer	32	12/02	€ 30,-
Cyber Huhn	9	01/03	€ 11,-
Das Ding	83	10/02	€ 45,-
Dawn of Empire	20	12/02	€ 40,-
Der erste Kaiser	79	10/02	€ 40,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	62	01/03	€ 45,-
Der Industriegigant 2: 1980-2020	85	01/03	€ 28,-
Die Reise nach Nordland	84	12/02	€ 30,-
Die Siedler 4: Die neue Welt	80	01/03	€ 16,-
Die Sims: Tierisch gut drauf	71	11/02	€ 25,-
Domino Day	10	01/03	€ 20,-
Earth Squad	19	01/03	€ 15,-
Emergency 2	70	12/02	€ 40,-
Empire Earth – Zeit der Eroberungen	86	11/02	€ 25,-
Erik Zabel Cycling Manager 2	43	12/02	€ 45,-
Far West	67	12/02	€ 40,-
FIFA Football 2003	90	12/02	€ 50,-
Fila World Tour Tennis	57	12/02	€ 40,-
Frontline Attack: War over Europe	80	11/02	€ 52,-
Fußball Manager 2003	86	01/03	€ 45,-
Genesys	32	01/03	€ 10,-
Ghost Recon: Island Thunder	78	12/02	€ 30,-
Gothic 2	91	01/03	€ 45,-
Haegemonia	84	01/03	€ 44,-
Harry Potter: Die Kammer des Schreckens	70	01/03	€ 40,-
Hitman 2	85	11/02	€ 40,-
Icewind Dale 2	84	11/02	€ 40,-
Iron Storm	56	12/02	€ 45,-
James Bond 007 Nightfire	85	01/03	€ 45,-
Knight Rider	74	01/03	€ 28,-
Knights of the Cross	20	01/03	€ 28,-
Legion	70	01/03	€ 28,-
Links 2003	87	12/02	€ 50,-
Madden NFL 2003	90	11/02	€ 40,-
Mafia	89	10/02	€ 45,-
Mechwarrior 4: Mercenaries	73	01/03	€ 50,-
Medal of Honor: Spearhead	71	01/03	€ 25,-
Medicopter 117 Vol. 3	40	12/02	€ 25,-
Monopoly New Edition	61	01/03	€ 30,-
Morrowind (dt.)	91	11/02	€ 40,-
Morrowind: Tribunal	90	01/03	€ 30,-
Napoleon	33	01/03	€ 35,-
NBA Live 2003	92	01/03	€ 45,-
Necromania	51	11/02	€ 28,-
Need for Speed: Hot Pursuit 2	82	12/02	€ 50,-
Neocron	73	12/02	€ 45,-
New World Order	74	01/03	€ 40,-
NHL 2003	89	11/02	€ 45,-
No One Lives Forever 2	90	12/02	€ 45,-
Pay Day	20	01/03	€ 25,-
Platoon	79	12/02	€ 40,-
Post Mortem	59	01/03	€ 45,-
Prisoner of War	76	11/02	€ 40,-
Project Nomads	81	11/02	€ 55,-
Pusher	72	12/02	€ 15,-
Racing Simulation 3	66	01/03	€ 40,-
Rallisport Challenge	83	01/03	€ 40,-
Red Shark	47	12/02	€ 40,-
Ring 2	62	12/02	€ 40,-
Robin Hood	82	12/02	€ 40,-
Rollercoaster Tycoon 2	79	12/02	€ 50,-
Runaway	83	01/03	€ 35,-
Soldiers of Anarchy	84	01/03	€ 40,-
Speed Challenge	64	11/02	€ 25,-
Stronghold Crusader	85	11/02	€ 43,-
Sudden Strike 2: Total Victory	69	12/02	€ 20,-
Tennis Masters Series 2003	80	01/03	€ 45,-
The Gladiators	??	01/03	€ 40,-
The Partners	77	11/02	€ 35,-
Tiger Woods PGA Tour 2003	87	01/03	€ 45,-
Total Immersion Racing	82	01/03	€ 45,-
Unreal Tournament 2003	92	11/02	€ 45,-
WAR Soldiers	3	01/03	€ 15,-
Wer wird Millionär? 3	68	01/03	€ 30,-
WWE Raw	59	12/02	€ 40,-
Zoo Tycoon: Marine Mania	74	01/03	€ 25,-

Commandos 2: Men of Courage



GEWAGTER BLICK Durch Fenster oder Türen können Sie ins Gebäude-Innere oder nach draußen spähen und sich ein Bild von der Lage machen.

Die Konkurrenz müht sich, **aber nur einer gibt das Commando.**

Den aggressiven Werbebotschaften der jungen Konkurrenten zum Trotz bleibt **Commandos 2** auch nach über einem Jahr das beste Echtzeit-Taktikspiel. Offene Kämpfe gibt es in den Zweiter-Weltkrieg-Szenarien nicht, stattdessen schleichen sich der Green Beret, der Taucher, die Spionin und all die anderen Charaktere durch die riesigen Levels. Aufsehen gilt es zu vermeiden, schließlich steht man einer gigantischen Übermacht gegenüber. Nachdem die Pyro Studios **Praetorians** den letzten Schliff gegeben haben, werden die Arbeiten an **Commandos 3** übrigens wieder aufgenommen. Mit einem Erscheinen ist aber frühestens Ende 2003 zu rechnen, also ist noch genügend Zeit, mit **Commandos 2** zu üben.



TESTURTEIL CLASSICS
COMMANDOS 2 — 92

ENTWICKLER Pyro Studios	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **ROBIN HOOD** mochten.

Age of Wonders 2

Zwar hat sich **Age of Wonders 2** von all den Innovationen seines Vorgängers verabschiedet, spielerisch macht das nur ein halbes Jahr alte Spiel aber einen runderen Eindruck. So bietet **AoW2** nun Runden-Strategie vom Feinsten in einer detailreichen Fantasy-Welt. Schade für die Entwickler, dass zum exakt gleichen Zeitpunkt der große Konkurrent **Heroes of Might & Magic 4** erschien – gut für Sie, denn nun kann das gute Stück zum Kampfpreis erworben werden.



TESTURTEIL CLASSICS
AGE OF WONDERS 2 — 84

ENTWICKLER Triumph Studios	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEROES OF MIGHT & MAGIC** oder **AGE OF WONDERS** mochten.

Battle Realms

Echtzeit-Strategie ohne langwierigen Aufbau – das ist Action pur! Eine wehrhafte Basis sucht man auf den 3D-Terrains vergebens, auch sonst bricht **Battle Realms** mit Traditionen: Auf Produktionsgebäude und Verarbeitungsbetriebe wird verzichtet. Zwei Ressourcen sichern das Überleben Ihrer Bauern, die auf drei Trainingsgeländen zu 16 Kämpfertypen ausgebildet werden. In **Gold Games 6** gibt's das Spiel zusammen mit etlichen anderen Toptiteln.



TESTURTEIL CLASSICS
BATTLE REALMS — 88

ENTWICKLER Liquid	**ANBIETER** ak Tronic
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SHOGUN: TOTAL WAR** oder **WARRIOR KINGS** mochten.

Pool of Radiance 2

Groß waren die Erwartungen an den Nachfolger von **Pool of Radiance**, eines der ersten PC-Rollenspiele. Doch derbe Programmierfehler machten jeglichen Spielspaß zunichte; erst ein Bugfix machte aus **Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor** ein wirklich gutes und actionreiches **AD&D**-Rollenspiel. Einziger Schwachpunkt: Die riesigen Landschaften erfordern so manchen Gewaltmarsch der Party. **Pool of Radiance 2** ist auch Teil der Spielesammlung **Gold Games 6**.



TESTURTEIL CLASSICS
POOL OF RADIANCE — 70

ENTWICKLER Stormfront	**ANBIETER** ak Tronic
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ARCANUM** oder **NOX** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-
Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-
NEU Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
NEU Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-
NEU Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
NEU Earth 2150 Collector's Ed.	Blackstar	73	€ 15,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
NEU Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
ST: Voyager – Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax – The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V8170 Magic SE/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440SE	94,-
V8170 DDR SE/T +TV-out	128-DD / GF4 MX440-8X	119,- L
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	109,-
V8170 DDR/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440	119,-
V8170 Pro/T +TV-out	64-DD / GF4 MX460	119,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 Ti4200	214,-
V8420/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	189,-
V8420/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	229,-
V8420S/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	239,-
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	289,-
V8440/DVI	128-DD / GF4 Ti4400	244,-
V8440 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	299,-
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 Ti4600	334,-
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	379,-
V9180 Magic/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440-8X	114,-
V9180 VideoSuite +VIVO+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	174,-
V9280/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	319,- L

ATI	MB / Chip	€
AIW Radeon 8500 bulk	64-DD / Rad. 8500	179,-
Radeon 9000 OEM	64-DD / Rad. 9000	94,-
Radeon 9000 Pro OEM ret.	128-DD / Rad. 9000 Pro	139,-
Fire GL 8800 retail	128-DD / Rad. 8800	399,-
Fire GL2 bulk	64-DD / RC/GT1000	1.049,-

ABIT	MB / Chip	€
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
Sil. GF4Ti4200 OTES +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200	219,-
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-

AMD Athlon™ XP 2700+
2,16 GHz Sockel A CPU
128 KB Level 1 Cache,
256 KB Level 2 Cache,
333 MHz Bustakt DDR
€ 469,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX400	64,-
SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 Ti4200	149,-
SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	189,-
SP7200T6 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
SP7228DV +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	219,-
SP7300M4 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	134,-

MSI	MB / Chip	€
G4MX420D-T +TV-out	64-DD / GF4 MX420	79,-
G4MX440SED-T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	89,-
G4MX440-TD8X +TV-out	64-DD / GF4 MX440-8X	124,-
G4MX440-VTD8X +VIVO+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	134,-
G4Ti4200-TP +TV-out retail	64-DD / GF4 Ti4200	169,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI ret.	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
G4Ti4200-TD8X +TV-out	128-DD / GF4 Ti4200-8X	229,- L
G4Ti4600-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	319,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF4 Pro/450 +TV-out	64-DD / GF4 MX420	74,-
GF4 Pro/600-8X GS	64-DD / GF4 MX440-8X	159,-
GF4 Pro/650 +TV-out	64-DD / GF4 MX460	99,-
GF4 Ultra/650	64-DD / GF4 Ti4200	149,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200	224,-
GF4 Ultra/650-8X XP GS	128-DD / GF4 Ti4200-8X	279,- L
GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti4600	399,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
Rad. 9000 Atlantis bulk	128-DD / Rad. 9000	119,-
Rad. 9000 Atlantis Pro ret.	64-DD / Rad. 9000 Pro	139,-
Rad. 9000 Atlantis Pro bulk	128-DD / Rad. 9000 Pro	149,-
Rad. 9700 Atlantis Pro bulk	128-DD / Rad. 9700 Pro	449,-
Rad. 9700 Atlantis Pro ret.	128-DD / Rad. 9700 Pro	469,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
AV32DG +TV-out	32-DD / Rad. 7000E	59,-
GV-R9000 Plus +TV-out	64-DD / Rad. 9000	99,-
GV-R9000 Pro +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
GV-R9000 Pro II +TV-out	128-DD / Rad. 9000 Pro	154,-
GV-R9500 +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9500	159,- L
GV-R9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	439,-

AOPEN	MB / Chip	€
GF4MX440SE-V64 +TV-out	64-SD / GF4 MX-440SE	79,-
GF4MX440-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	89,-
GF3Ti200-DVI 128 +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	144,-
GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	169,-
GF4Ti4200s +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	209,-
GF4Ti4200-8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	219,-

MAINBOARDS

EPOX EP-8K5A3+
Sockel A Mainboard
VIA Apollo KT333 Chipsatz, 4x DDR-RAM PC333, 2x U-133, 4x U-133 RAID, 6x PCI, 6x USB2.0, ATX, Sound & LAN
€ 149,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	89,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
A7V333-X +Sound+LAN	SoA-KT333	D	124,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	144,-
A7V8X +Sound+LAN	SoA-KT400	D	129,-
A7V8X +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	159,-
A7V8X +Sound+Gbit-LAN+FW+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	179,-
A7S333 +Sound	SoA-745	D	79,-
A7N8X Deluxe +Snd+LAN+FW	SoA-nForce2	D	189,-
A7M266-D/U Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D+	269,-
P4SE +Sound	So478-645	D	89,-
P4S533-E +Sound+LAN	So478-645DX	D	124,-
P4S8X +Sound+LAN	So478-648	D	144,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	144,-
P4B533 +Sound	So478-845E	D	159,-
P4B533-E +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845E	D	204,-
P4PE +Sound+LAN	So478-845PE	D	189,-
P4B533-V +Sound+VGA	So478-845G	D	179,-
P4B533-V +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	194,-
P4T533-C +Sound	So478-850E	R+	189,-
P4T533 +Sound+RAID	So478-850E	R32	209,-
P4T533 +Sound+RAID inkl. 512 MB RIMM PC1066 32Bit	So478-850E	R32	499,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA3 3.0 +Sound	SoA-KT333	D	74,-
L7VTA +Sound+LAN	SoA-KT400	D	99,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	67,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	69,-
P4VXASD2+ +Sound	So478-P4X266	S/D	74,-
P4S5A/DX +Sound+LAN	So478-645DX	D	79,-
P4IBASD +Sound+LAN	So478-845D	S/D	89,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8K3AE +Sound	SoA-KT333	D	99,-
EP-8K5A2+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	D	139,-
EP-8K9A +Sound	SoA-KT400	D	119,-
EP-8K9A2+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT400	D	169,-
EP-4PEA +Sound	So478-845PE	D	144,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM — + : auch ECC
D : DDR-RAM — * : nur ECC Registered
R : RD-RAM — R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
KT3 Ultra2 +Sound	SoA-KT333	D	99,-
KT3 Ultra2-CL +Sound+LAN	SoA-KT333	D	104,-
KT3 Ultra2-R +Sound+RAID	SoA-KT333	D	119,-
KT4V-L +Sound+LAN	SoA-KT400	D	119,-
KT4 Ultra +Sound	SoA-KT400	D	119,-
KT4 Ultra-FISR +Sound+Gbit-LAN+FW+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	184,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	69,-
K7N415 Pro +Sound+LAN	SoA-nForce	D	79,-
K7N420 Pro +Snd+VGA+LAN	SoA-nForce	D	119,-
K7D Master-L Dual +Snd+LAN	SoA-760MPX	D*	249,-
645E Max +Sound	So478-645DX	D	99,-
648 Max-L +Sound+LAN	So478-648	D	119,-
845 Ultra-C +Sound	So478-845D	D	84,-
845E Max +Sound	So478-845E	D	114,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	D	124,-
845E Max2-BLR +Sound+LAN+RAID+Bluetooth	So478-845E	D	164,-
845PE Max-L +Sound+LAN	So478-845PE	D	124,-
845PE Max2-BFIR +Sound+Gbit-LAN+FW+RAID+Bluetooth	So478-845PE	D	209,-
845G Max-L +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	124,-
845GE Max-L +Sound+VGA+LAN	So478-845GE	D	134,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	69,-
GA-7DXE +Sound	SoA-AMD761	D+	79,-
GA-7VA +Sound	SoA-KT400	D	99,-
GA-7VAX +Sound+LAN	SoA-KT400	D	114,-
GA-7VAXP +Sound+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	D	144,-
GA-7DPXDW Dual +Sound+LAN+RAID	SoA-760MPX	D*	359,-
GA-6VTXE-A +Sound	FC2-133T	S+	79,-
GA-6OXT-A	FC2-815EP	S	94,-
GA-8SR533 +Sound	So478-645	D	84,-
GA-8SG667 +Sound	So478-648	D	109,-
GA-8ID533 +Sound	So478-845	S	94,-
GA-8IE533 +Sound	So478-845E	D	114,-
GA-8PE667 +Sound	So478-845PE	D	129,-
GA-8PE667 Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-845PE	D	169,-
GA-8IHXP +Snd+LAN+RAID	So478-850E	R	199,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€
KX7-333	SoA-KT333	D	114,-
KX7-333RAID +RAID	SoA-KT333	D	129,-
AT7-MAX2 +Sound+LAN+FW+RAID+S-ATA	SoA-KT400	D	219,-
BD7II +Sound+LAN	So478-845E	D	129,-

CHAINTECH	Sockel/Chip	RAM	€
7AJA2 +Sound	SoA-KT133A	S	84,-
7VJL APOGEE Deluxe +Sound+LAN	SoA-KT400	D	149,-
7NJS Zenith +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	SoA-nForce2	D	219,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
KT333 Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	D	104,-
KT333 Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	159,-
KT333 Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	189,-
KT400 Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT400	D	194,-

INTEL	Sockel/Chip	RAM	€
D845EBG2L +Sound+LAN	So478-845E	D	149,-
D845PEBT2 +Snd+LAN+RAID	So478-845PE	D	179,-
D845GBVL +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	169,-
D850EMVRL +Sound+LAN	So478-850E	R+	219,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz		59,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz		64,-
Celeron® (FC2)		256	1,4 GHz		74,-
Celeron® (So478)		128	1,7 GHz		74,-
Celeron® (So478)		128	1,8 GHz		114,-
Celeron® (So478)		128	2,0 GHz		139,-
P III (FC)	133	256	1,0 GHz	149,-	
P III (FC2)	133	256	1,2 GHz		154,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz		189,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz		209,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)		512	2,5 GHz		324,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz		324,-
P4 (So478)		512	2,6 GHz		409,-
P4 (So478)	533	512	2,66 GHz		409,-
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz		529,-
P4 (So478)	533	512	3,06 GHz		829,-

AMD			normal	PIB
Duron™		900 MHz	36,-	
Duron™		1,1 GHz	44,-	
Duron™		1,3 GHz	49,-	59,-
Athlon™	133	1,33 GHz	69,-	
Athlon™	133	1,4 GHz	94,-	
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	79,-	94,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	99,-	114,-
Athlon™ XP 2100+		1,73 GHz	114,-	129,-
Athlon™ XP 2200+		1,8 GHz	184,-	199,-
Athlon™ XP 2400+		2,0 GHz	239,-	254,-
Athlon™ XP 2600+		2,13 GHz	364,- L	379,- L
Athlon™ XP 2700+	333	2,16 GHz	469,-	489,-
Athlon™ XP 2800+	333	2,25 GHz	a.A.	a.A.
Athlon™ MP 1800+		1,53 GHz		179,-
Athlon™ MP 1900+		1,6 GHz		194,-
Athlon™ MP 2000+		1,66 GHz		209,-
Athlon™ MP 2200+		1,8 GHz		289,- L

RAM

CORSAIR					€
DIMM	256 MB	DDR	PC333-233	CL2	144,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333-222	CL2	149,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-233	CL2	269,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-222	CL2	279,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400-233	CL2	154,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400-233	CL2	289,-
DIMM	256 MB	DDR	PC433-244	CL2	169,-
DIMM	512 MB	DDR	PC433-244	CL2	319,-

GEIL					€
DIMM	256 MB	DDR	PC433-233	CL2	149,-
DIMM	512 MB	DDR	PC433-233	CL2	269,-

SAMSUNG original					€
DIMM	256 MB	DDR	PC266		98,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		184,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		102,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		199,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400		124,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400		229,-
SODIMM	256 MB	DDR	PC266		99,-
SODIMM	512 MB	DDR	PC266		229,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800		119,-
RIMM	512 MB	RDRAM	PC800		369,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC1066		99,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066		189,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066	32 Bit	144,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	29,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	49,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	74,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	189,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		199,-

PC-GEHÄUSE

LIAN-LI			€
PC-50* Midi-Tower	ATX		109,-
PC-60* Midi-Tower	ATX		169,-
PC-68* Midi-Tower	ATX		189,-
PC-70* Big-Tower	ATX		289,-
PC-71* Big-TowerATX		299,-	

*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil

CHIEFTEC			€
TX-10BD Midi-Tower	ATX	350 W	134,-
TX-10BLD Midi-Tower	ATX	350 W	144,-

AVANCE			€
Desktop	ATX	250 W	79,-
B031 Midi-Tower	ATX	300 W	89,-

COOLERMASTER		€
ATC-201-SX* Midi-Tower	ATX	299,-
ATC-101-SX* Big-Tower	ATX	369,-
ATC-110-SX* Big-Tower	ATX	499,-

*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil

Diverse			€
A-325 Midi-Tower	ATX	250 W	49,-
A-330 Midi-Tower	ATX	300 W	59,-
BLACK-LINE Midi-Tower	ATX	250 W	64,-
BLACK-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	74,-
SILVER-LINE Midi-Tower	ATX	250 W	64,-
SILVER-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	74,-
ALU-LINE Midi-Tower schwarz oder weiß	ATX	300 W	139,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/40/40x	NEC NR-9100	67,-	
10/40/40x	NEC NR-9100 mit schwarzer Blende	79,-	
12/40/40x	LG GCE-8400B	72,- L	74,- L
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	109,-	119,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	67,-	
12/40/40x	SAMSUNG SW-240 mit schwarzer Blende	69,-	
12/40/48x	ASUS CRW-4012A		84,-
12/40/48x	PHILIPS PCRW4012		69,-
12/40/48x	SONY CRX195E1	84,-	
12/40/48x	TEAC CD-W540E	89,-	94,-
12/48/48x	LITEON LTR-48125	79,-	84,-
12/48/48x	MITSUMI CR 48XE TE	84,-	89,-
12/48/50x	AOPEN CRW-4850		74,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		99,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		79,-
16/48/48x	LG GCE-8480	84,-	89,-
16/48/48x	MSI MS-8348		69,-
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	74,-	84,-
16/48/48x	SAMSUNG SW-248	77,-	84,- L
16/48/48x	SAMSUNG SW-248 mit schwarzer Blende	79,- L	
16/48/48x	TEAC CD-W548E	99,- L	104,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	129,-	144,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 mit schwarzer Blende	134,- L	
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	129,-	139,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA mit schwarzer Blende		139,- L
24/48/48x	TRAXDATA CDRW482448	79,-	89,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		94,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		124,-
24/52/52x	LITEON LTR-52246S		104,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		179,- L
10/32/40/12x	PHILIPS RWDV3210	104,-	114,-
10/32/40/12x	SAMSUNG SM-332	99,- L	109,- L
10/32/40/12x	SAMSUNG SM-332 mit schwarzer Blende	104,-	
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	114,-	119,-
10/32/40/16x	TOSHIBA SD-R1312	99,-	129,-

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		199,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		179,-
12/40/40x	LITEON LXR-40122		169,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012U		169,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1		199,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 USB2.0/FW		274,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		249,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB1608-U		249,- L

CD-RW+DVD FireWire		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB1608-D		279,- L

TOSHIBA SD-R5002
2/1/12x DVD-RW
ATAPI, 2.048 KB Cache, retail inkl. MusicMatch, WinDVD, Instant CD/DVD 6.5 & PINNACLE Studio 8 SE
€ 299,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: schreiben DVD / wiederbeschreiben DVD / lesen DVD

DVD & CD

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD-117	59,-	
16/40x	PIONEER DVD-117 mit schwarzer Blende	54,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,-	
16/40x	PIONEER DVD-106SZ	67,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		79,-
16/40x	SONY DDU1621	54,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648	52,-	57,- L
16/48x	ASUS DVD-E616		59,-
16/48x	LG GDR-816xB	52,-	54,-
16/48x	LITEON LTD-165	52,-	54,-
16/48x	MSI MS-8216	52,- L	57,-
16/48x	NEC DV-5800B	54,-	62,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		64,-
16/48x	PANASONIC SR-8587	49,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	52,-	54,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 mit schwarzer Blende	57,-	
16/48x	TEAC DV-516E	57,-	64,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	54,-	67,-

DVD-RW ATAPI		€
2/ 1/12x	TOSHIBA SD-R5002 bulk	274,-
2/ 1/12x	TOSHIBA SD-R5002 retail	299,-
4/ 2/12x	PIONEER DVR-A05 retail	349,-
4/ 2/12x	PIONEER DVR-105 Kit	329,-

DVD+RW ATAPI		€
2/ 2/ 8x	AOPEN DVRW2412PRO retail	349,-
2/ 2/ 8x	HP dvd200i retail	419,-
2/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW228K retail	339,- L
2/ 2/ 8x	RICOH MP5125A-DP retail	349,- L
2/ 2/ 8x	TRAXDATA DVD+R/RW retail	374,- L

DVD+RW USB 2.0/FW		€
2/ 2/ 8x	HP dvd200e retail	499,-

DVD±R/RW ATAPI		€
2/ 2/ 4/ 8x	SONY DRU500A retail	399,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
52x	AOPEN CD952E	27,-	
52x	ASUS CDS520		37,-
52x	BENQ CD 652A	24,-	
52x	LG GCR-852xB	26,-	
52x	LITEON LTN52x	26,-	29,-
52x	MSI MS-8152		26,-
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152 mit schwarzer Blende	34,-	
52x	TEAC CD-552E	36,-	38,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	26,-	31,-
56x	AOPEN CD-956E		29,-

WECHSELLAUFWERKE

IOMEGA			€
Zip 100 bulk	AT	100 MB	69,-
Zip 100 bulk	SCSI	100 MB	69,-
Zip 100 NG (Hostpowered)	USB	100 MB	89,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	89,-
Zip 250 retail	AT	250 MB	129,-
Zip 250 retail	Parallel	250 MB	169,-
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB	124,-
Zip 250 (Hostpowered) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB	189,-
Zip 750 bulk	AT	750 MB	169,- L
Zip 750 Kit	AT	750 MB	209,- L
Zip 750 Kit	USB2.0	750 MB	199,-
Zip 750 Kit	FW	750 MB	214,- L

NEC			€
Zip	AT	100 MB	54,-

Disketten-Laufwerke			€
ADVANCE	USB	1,44 MB	69,-
PANASONIC formatiert herkömmliche 1,44 MB Disketten auf 32 MB	USB	240 MB	219,-
NEC	Floppy	1,44 MB	12,-
NEC schwarz	Floppy	1,44 MB	17,-
NEC Slimline	Floppy	1,44 MB	34,-
SAMSUNG schwarz	Floppy	1,44 MB	17,-
SONY	Floppy	1,44 MB	13,-
TEAC	Floppy	1,44 MB	14,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

LITEON LTD-165
16/48x DVD-ROM
ATAPI, UltraDMA/100, retail inkl. PowerDVD
€ 54,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	79,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	89,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	109,- L
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	139,- L
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	134,-
WD800JB	U-100	80,0	8 / 8.192 / 7.200	149,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	169,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	209,- L
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	179,- L
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	389,-
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	419,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	449,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	479,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VN	U-100	20,5	9 / 2.048 / 7.200	77,-
IC35L030VN	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	84,- L
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L060V2	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	134,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8 / 2.048 / 7.200	154,-
IC35L120V2	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	219,-
IC35L180V2	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	359,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	77,-
2F030J0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	79,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	99,-
4R060J0	U-133	60,0	13 / 2.048 / 5.400	99,-
4R060L0	U-133	60,0	12 / 2.048 / 5.400	104,-
4R080J0	U-133	80,0	13 / 2.048 / 5.400	124,- L
4R080L0	U-133	80,0	12 / 2.048 / 5.400	129,- L
4R120J0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	189,- L
6E020L0	U-133	20,0	10 / 2.048 / 7.200	79,-
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	84,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	104,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	104,-
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	149,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	349,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	399,-

EXCELSTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	69,-
ESJ24	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	89,- L
SV0221H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	84,- L
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	99,- L
SV0412H	U-100	40,2	9 / 512 / 5.400	94,-
SV0602H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	109,- L
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,- L
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,- L
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	159,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	79,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	94,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	104,- L
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	114,- L
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	134,-
ST380023A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	139,-
ST3120023A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-

LG GCR-852xB
52x CD-ROM
ATAPI, bulk, Blenden in diversen Farben optional erhältlich
€ 26,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
A Beautiful Mind	ab 12	23,-
Asterix und Obelix - Mission Kleopatra	ab 6	21,-
Der Herr der Ringe - Trick	ab 12	22,-
Der Schuh des Manitu	ab 6	24,-
Die Simpsons - Treehouse of Horror	ab 12	19,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-
Ice Age	ab 6	22,-
Knallharte Jungs	ab 16	24,-
Matrix	ab 16	22,-
Ocean's Eleven	ab 12	21,-
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-
Spy Game	ab 12	24,-
Tödliches Vertrauen	ab 16	24,-
Zurück in die Zukunft Trilogie	ab 12	46,-
Vanilla Sky	ab 16	24,-

Beamer	ANSI-Lumen	€
EIZO IP420U	1.100	3.189,-
IIYAMA LPX100	1.000	2.049,-
IIYAMA DPS110	1.100	2.599,-
NEC VT-45	1.000	1.849,-
SONY VPL-CS4	1.000	1.939,-

WEITERE DVD-FILME SOWIE GAMES FÜR KONSOLEN AB LAGER LIEFERBAR!

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 402S	silber	99,-
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	159,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	189,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
MUSTEK V56 L 2C	silber	119,-
MUSTEK V56 L 5C	silber	134,-
TOSHIBA SD-220E	schwarz o. silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	silber	479,-

CH-DVD 505
CYBERHOME DVD-Player
DVD-, CD-, VideoCD-, SVCD- & MP3-kompatibel, MP3-Playlist, Dolby Digital & dts Decoder, Aluminiumgehäuse
€ 159,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 3790

Top-Games

über 10 Jahre Erfahrung im Hard- und Software- Versandhandel

Stoll
www.stoll-games.de



bitte erfragen Sie stets unsere Tagespreise!

Gothic II, PC CD-ROM, dt., ab 29.11.2002

Anstoss 4 (DVD-Rom), dt., ab 29.11.2002

Tom Clancy's Splinter Cell, PC CD-ROM, ab 30.01.2003 Xbox, ab 28.11.2002

Spiele-Highlights



Fussball Manager 2003, PC CD-ROM, dt.

€ 22,95

Medal of Honor - Allied Assault Spearhead, Add On, PC CD-ROM, dt., ab 06.12.2002



Die Siedler 4 - Die neue Welt, Add On, PC CD-ROM, dt.

€ 48,95

Mechwarrior 4: Mercenaries, PC CD-ROM, dt.

€ 53,95

Dragonball Z - Budokai, PlayStation2, dt.

€ 53,95

Medal Of Honor Frontline, Game Cube, dt., ab 06.12.2002

NINTENDO GAMECUBE · XBOX · GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR

PC GAMES



PC:

Titel	Preis
Age of Mythology	47,95 €
Age of Mythology, Collectors	68,95 €
Anno 1503	43,95 €
Battlefield 1942	43,95 €
Civilization 3 - expansion set	28,95 €
Der Anschlag	33,95 €
Dungeon Siege	48,95 €
Fifa 2003	42,95 €
Hitman 2 - Silent Asassin	38,95 €
Icewind Dale 2	44,95 €
Mafia	34,95 €
Morrowind	36,95 €
Morrowind Tribunal (Add On, engl.)	28,95 €
Neverwinter Nights	38,95 €
Prisoner of War	44,95 €
Rollercoaster Tycoon 2	42,95 €
Stronghold Crusader	37,95 €
Sudden Strike 2	46,95 €
Zoo Tycoon	28,95 €
Zoo Tycoon Dinosaur Digs Add On	24,95 €

PS 2:

Titel	Preis
Colin McRae Rally 3	53,95 €
Fifa 2003	52,95 €
Formel Eins 2002	58,95 €
GTA: Vice City.	53,95 €
Pro Evolution Soccer 2	53,95 €
Red Faction 2	53,95 €
Tekken 4	63,95 €
This is Football 2003	56,95 €
WWE Smackdown 4	53,95 €

Xbox:

Titel	Preis
Unreal Championship	63,95 €
Merc. Benz World Racing	58,95 €

Game Cube:

Titel	Preis
Starfox Adventures	51,95 €
Mario Party 4	51,95 €

GB Advance:

Titel	Preis
Der Anschlag	44,95 €
Super Ghouls & Ghosts	48,95 €

www.stoll-games.de

Bestell-Hotline: 08389-9202-12/-17
Bestellfax: 08389-9202-22

ab **75 Euro** Warenwert versandkostenfrei! (bei Vorkasse)

Hardware-Highlights

Freecom Beatman Flash MP3-Player
64 MByte







Logitech:

Artikel	Preis
Wingman Precision Gamepad USB	13,95 €
Wingman Action Gamepad	21,95 €
Wingman Extreme 3D digital	34,95 €
Wingman Strike Force 3D	71,95 €
MOMO Force Wheel	168,95 €
Wingman Formula GP	41,95 €
Wingman Formula Force GP	68,95 €

Saitek:

Artikel	Preis
R220 Digital Sports Wheel	48,95 €
R440 Force Feedback Wheel	78,95 €

Creative:

Artikel	Preis
Inspire Digital 2800 - Speaker	118,95 €
Speaker Inspire 5.1 5300	128,95 €
Speaker Inspire 5.1 5700	398,95 €

Creative:

Artikel	Preis
Soundblaster Extigy	178,95 €
Creative MUVO 64 MB - mp3-player / USB-Stick	134,95 €

Freecom:

Artikel	Preis
FM-1 64 MByte USB Stick	79,95 €

Sapphire:

Artikel	Preis
Radeon 7500, 64MB DDR, AGP, Retail	84,95 €
Radeon 9000 Atlantis, 64MB DDR, AGP, Bulk	94,95 €
Radeon 9700 Atlantis Pro, 128MB DDR, AGP, Bulk	443,95 €

Terratec:

Artikel	Preis
SoundSystem DMX 6fire 24/96	234,95 €
SoundSystem DMX XFire 1024	56,95 €
SoundSystem 512i digital	36,95 €

STOLL Games, Lindauer Str. 85, 88138 Weissensberg, info@stoll-games.de



Kein Mindestbestellwert. Versandkosten bei Vorkasse 3,00 Euro, ab 75 Euro Warenwert versandkostenfrei. Versandkosten bei Nachnahme komplett 7,00 Euro ohne weitere Kosten, ab 100 Euro Warenwert nur noch 4,00 Euro Nachnahmegebühr.
Verkauf nur zu unseren AGB, zzgl. Transportkosten. Technische- Ausstattungs- oder Preisänderungen,



TIPPS&TRICKS

Age of Mythology

Helden sterben nie. Die Wege des Griechen Arkantos führen nach Ägypten, um dort alte Götter auferstehen zu lassen, und nach Norden zu den Wikingern, wo er Thors Hammer reparieren muss.

Der Olymp ist in Aufruhr. Poseidon, der Herrscher der Meere, blickt neidisch auf seinen Bruder Zeus und dessen Macht über den Olymp. So plant Poseidon, seinen Bruder zu stürzen, und schließt sich mit dem verbannten Kronos zusammen. Der Dritte im Bunde ist Gargarensis, ein Zyklop, der Kronos aus der Verbannung befreien muss. Aber die Intriganten haben die Rechnung ohne die Tipps&Tricks-Redaktion gemacht. Wie Sie die üblen Pläne der Götter durchkreuzen, um Arkantos zu unterstützen, erfahren Sie in unserer Lösung. Auf den detailreichen Levelkarten sind nicht nur die Goldvorkommen, sondern auch die versteckten Reliquien eingezeichnet.



Gothic 2

Viel ist wahrhaftig nicht von dem ehemaligen Helden aus **Gothic** übrig geblieben. Zwar weilt er wieder unter den Lebenden, hat aber so gut wie nix mehr drauf. Da kommt unser Heldentagebuch gerade richtig, um Sie durch die riesige Spielwelt zu führen. Aber denken Sie dran – der gezeigte Weg des Paladins ist nur eine von drei großen Spielmöglichkeiten, in denen Art und Anzahl der Quests variieren.



James Bond 007: Nightfire

Heiße Bräute, kühle Drinks und kalter Stahl – das ist der Stoff, aus dem die Agententräume sind. Als Gentleman-Spion führt Sie Ihr Weg auf wilde Partys, in Schwindel erregende Höhen und an sonnige Strände. Damit für Sie das Agentenleben nicht doch in Arbeit ausartet, bekommen Sie von uns prompt die Lösung für alle neun Levels serviert. Geschüttelt, nicht gerührt, versteht sich.



Fußballmanager 2003/Anstoß 4

Gleich zwei Titel buhlen um die Gunst der Fußballmanager-Fans. Egal, wem Sie den Vorzug geben, wir haben für Sie exklusive Tipps direkt aus den Händen der Entwickler zugespielt bekommen. Mit den richtigen Kniffen zum erfolgreichen Stadionbau und zur richtigen Mannschaftsaufstellung werden Sie schnell in der Lage sein, Ihren favorisierten Klub an die Spitze der Liga zu führen.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. **Anno 1503, Allgemeine Tipps**
2. **No One Lives Forever 2, Komplettlösung**
3. **Unreal Tournament 2003, Allgemeine Tipps**

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. **Mafia, Komplettlösung**
2. **Jedi Outcast, Komplettlösung**
3. **Battlefield 1942, Multiplayer-Tipps**

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE



@ **www.pcgames.de**

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Grundlegendes für Rollercoaster Tycoon 2

Selbst in den einfachen Missionen geht mir dauernd das Geld aus, so dass ich die Ziele nicht innerhalb der Zeit schaffe. Was mache ich falsch? Könnt ihr mir ein paar Tipps geben?

KARSTEN SCHMID, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

1. Niemals gleich zu Beginn mit teuren Achterbahnen loslegen: Das nötige Kleingeld verdient man vor allem mit „Aufregenden Attraktionen", also Flugsimulatoren, 3D-Kinos, Riesenschiffschaukeln und Gokart-Bahnen: günstig in der Anschaffung, genügend Platz für viele Besucher, kurze Fahrzeiten, hohe Beliebtheit, fast kein Risiko. Harmlose Attraktionen (zum Beispiel Riesenräder) und allzu wilde Achterbahnen lässt die Mehrheit der Besucher links liegen.
2. Vermeiden Sie es, Pfade und Streckenteile zu „verknoten", also quer über- und durcheinander zu verschachteln – einfache Strukturen verbessern die Übersichtlichkeit erheblich. Sorgen Sie für ein möglichst schlichtes und eindeutiges Wegesystem mit kurzen Distanzen zwischen den einzelnen Attraktionen, damit sich die Besucher nicht verlaufen. Stellen Sie in regelmäßigen Abständen Toiletten, Imbiss- und Getränkestände, Mülleimer sowie Parkbänke auf. Hungrige, durstige oder müde Besucher verlassen vorzeitig den Park. Geldautomaten errichtet man am besten an allen neuralgischen Punkten, vor allem aber im Eingangs-/Ausgangsbereich, an Kreuzungen und in Imbiss-Bereichen.
3. Wie so oft kommt es nicht auf die Länge an – auch nicht bei der Streckenlänge einer Achterbahn. Beschränken Sie sich anfangs auf kompakte Anlagen und bauen Sie die Bahn erst dann aus, wenn die Attraktion genügend Geld erwirtschaftet hat. So rechnet sich die Investition wesentlich schneller.
4. Lange Warteschlangen vor den Attraktionen sind natürlich beeindruckend; bedenken Sie jedoch, dass die Besucher während der Wartezeit kein Geld ausgeben. Befinden sich noch sehr wenige Gäste im Park, reicht eine einzige Warteschlangen-Kachel. In belebten Parks genügt es, wenn die Warteschlange Platz für die doppelte Personenkapazität bereithält – so müssen die Gäste nur wenige Minuten anstehen. Beispiel: Wenn in die Baumstammrutsche maximal 20 Personen passen, dann verlegen Sie eine Warteschlange für 40 Personen – vermeiden Sie es, dass sich Hunderte von Gästen die Beine in den Bauch stehen.
5. Nutzen Sie Hügel aus, um Geld zu sparen: Verlegen Sie die Pfeiler entlang des Bergrückens, damit die Stützen möglichst kurz werden.
6. Wenn sich Ihre Parkbesucher in Achterbahnen wagen, die sie nicht vertragen, dann finden das andere Gäste buchstäblich zum Kotzen. Weisen Sie besonders verschmutzten Gebieten unbedingt eine Reinigungskraft zu und bauen Sie Erste-Hilfe-Stationen, Parkbänke sowie Toiletten an die Ausgänge.
7. In einigen Szenarios soll man Achterbahnen mit vorgegebenen Intensitätswerten errichten – für viele Konstrukteure ein Buch mit sieben Siegeln. Tipp: Wählen Sie einfach aus den vorgefertigten Attraktionen eine Bahn aus, die diese Voraussetzungen erfüllt, und modifizieren Sie die Strecke bei Bedarf einfach (also verlängern, verkürzen, entschärfen etc.).
8. „Werbung für den Park" ist die teuerste Werbemaßnahme – die sich aber lohnt, da Sie innerhalb kurzer Zeit viele zusätzliche Eintrittskarten verkaufen. Marketing ist prinzipiell ein Muss: Für den schmalen Geldbeutel empfehlen sich Essensgutscheine oder Gratisfahrten.

Erste Hilfe in Runaway

Sind die Puzzles in Runaway auch für mich als Adventure-Einsteiger lösbar?

FABIAN KREISS, PER E-MAIL



David Bergmann:

Etwas Erfahrung mit Simon, George, Sam und Max kann nicht schaden. Prinzipiell gilt: Viele Taschen oder Räume in **Runaway** sollten Sie mehrmals durchsuchen, da Brian nach Gesprächen oder dem Aufsammeln von neuen Gegenständen oftmals weitere Objekte aus ihnen herausholt. Beispiele sind Ginas Tasche, die Arzttasche in der Westernstadt oder die Gerätekammer im Saloon. So überstehen Sie einige der kniffligsten Stellen:

Kapitel 2: Wenn Sie den Kaffee aus den Bohnen zubereiten wollen, die Sie aus der Maya-Ausstellung entwendet haben, können Sie diese zunächst nicht mit dem Elektroschleifer in Susan Olivaws Büro mahlen und auch die Kaffee-Packung nicht aus dem Mülleimer im obersten Stock holen. Sie müssen Willy zuvor sowohl die ganzen als auch die gemahlenen Bohnen zeigen.

Kapitel 5: Um den Schlüssel aus der Pferdetränke zu bekommen, gehen Sie in Saturns Atelier auf den Balkon und werfen Sie den Blumentopf auf die Straße.

Kapitel 5: Sie wissen nicht, was Sie mit dem Farbtopf in Saturns Atelier anfangen sollen? Untersuchen Sie das Katapult pixelgenau; an der linken Seite befindet sich ein Hebel. Vielleicht traut sich Brian ja jetzt auch an die Steuerkonsole für den Kran …

Kapitel 5: Saturn möchte ein Kunstwerk im Tausch gegen den Benzinkanister. Neben dem Brunnen vor Mama Doritas Haus liegt ein kunstvoll geformter Stein. Der allein reicht ihm nicht. Auf dem Balkon von Saturns Atelier findet sich an der mittleren Balkontür ein Gegenstand :.. vielleicht hilft er ja.

Objekte löschen im Warcraft-3-Editor

Ich habe meine erste Karte bei Warcraft 3 fast fertig gestellt. Mein Problem ist, dass ein Brunnen der Heilung und ein paar Brücken falsch stehen. Kann ich sie irgendwie entfernen?

VIKTOR SCHREIER, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Objekte lassen sich folgendermaßen entfernen: Öffnen Sie im **Warcraft** 3-Editor mit der Taste F8 den Objektmanager. Wählen Sie dann die Schaltfläche „Einheiten" aus. Dort klicken Sie den Ordner „Gebäude" an. Klicken Sie rechts auf das gewünschte Gebäude. Ihnen steht jetzt unter anderem die Option „Objekt löschen" zur Verfügung. Um sicherzugehen, dass es auch das richtige Gebäude ist, wählen Sie vorher die Option „Objekt ansehen" aus.

Teleport bei Arx Fatalis

Ich schaffe es nicht, die Teleporter zu benutzen, obwohl es mir von der Schlangenfrau erklärt wurde. Wie aktiviert man die Teleporter?

HARALD TITZ, PER E-MAIL



David Bergmann:

Die Runenkombination wird leider nicht abgespeichert, daher muss man sich die beiden Runen merken. Sie müssen bei jedem Teleportfeld einmalig die Runen MEGA und SPACIUM aussprechen. Danach werden die Verbindungen zu den anderen Feldern hergestellt, die schon aktiviert worden sind. Der erste Teleport wird daher erst möglich, wenn Sie mindestens zwei Teleportfelder aktiviert haben. Stellen Sie sich vor eine aktivierte Teleportfläche, wird das Ziel in Ihrem Sichtfeld dargestellt.

Dwemer-Artefakte in Morrowind

Ich muss für eine Quest Dwemer-Artefakte finden, habe aber keine Ahnung, wo es die gibt. Kann ich die Artefakte mithilfe des Construction Sets oder der Konsole ins Spiel einfügen?

KLAUS SCHARRER, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Dwemer-Artefakte finden Sie in fast jeder Dwemer-Ruine. Werfen Sie einen Blick auf die dem Spiel beigelegte Karte, dort sind viele Ruinen eingezeichnet, in denen Sie fündig werden. Zum Beispiel in der Nähe der Mondfalter-Festung bei Balmora. Im Westen der Festung entdecken Sie die Ruine Arkngthand, wo Sie erste Artefakte dieser Art finden. Sollte Ihnen das zu mühselig sein, können Sie auch mit der Konsole die Artefakte herbei„zaubern". Öffnen Sie mit dem TES-Construction Set die Morrowind.esm-Datei. Alle Spieldaten sind dann aufgelistet. Wählen Sie die Schaltfläche Misc Item. Scrollen Sie durch, bis Sie Einträge wie

Die PC-Games-Spiele-Experten



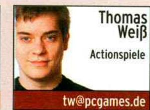












zum Beispiel misc_dwrv_artifact70 sehen. Die deutschen Namen stehen rechts daneben. Schreiben Sie sich die gewünschten IDs raus. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der ^-Tase. Geben Sie player->additem „ID des Gegenstandes" 1 ein und bestätigen Sie mit Enter. Dann haben Sie den gewünschten Gegenstand im Inventar.

Die Stadt der Baumeister bei **Project Nomads**

Ich habe in der Stadt der Baumeister alles zerstört, was man irgendwie dem Erdboden gleichmachen kann. Nur die Türme mit den blauen Energiestrahlen stehen noch. Was mache ich falsch?

PETER, PER E-MAIL

Harald Wagner:
Genau da liegt Ihr Problem: Die Schlüsselgebäude sind die Energiekollektoren – die müssen zerstört werden, erst dann fällt der Energieschild aus, so dass Sie das zentrale Gebäude zerstören können. Die Baumeisterin gibt Ihnen zu Beginn ein rotes Generator-Artefakt. Bewegen Sie nun Ihre Figur über die Felsen, holen Sie sich das Rucksack-Artefakt und fliegen Sie damit zum ersten Generator. Laufen Sie durch das rot schimmernde Generator-Artefakt. Ihre Sprengladung wird jetzt aktiviert. Sehen Sie zu, dass Sie außer Reichweite sind, wenn dies passiert, sonst ist die Mission verloren. Für jeden Generator benötigen Sie ein neues Spreng-Artefakt. Diese liegen im gesamten Level verstreut. Achten Sie auch immer auf Ihren Flugradius; wenn Sie ihn verlassen, deaktiviert sich Ihr Rucksack und Sie stürzen ab. Nutzen Sie daher die umherfliegenden Transportplattformen.

Cheats zu **Age of Mythology**

Gibt es eigentlich schon funktionierende Cheats zum Strategiespiel Age of Mythology?

FRANK K., PER E-MAIL

Rüdiger Steidle:
Um in **Age of Mythology** Cheats zu benutzen (getestet mit der engl. Version), drücken Sie im laufenden Spiel die Eingebetaste und geben den gewünschten Code ein. Bestätigen Sie durch erneutes Drücken der Eingabetaste:

Cheat	Wirkung
RED TIDE	Rotes Wasser
L33T SUPA H4X0R	Schnelles Bauen
FEAR THE FORAGE	Büsche erhalten Füße
BAWK BAWK BOOM	Meteorregen aus Hühnern
WRATH OF THE GODS	Man erhält vier Vernichtungszauber: Blitzsturm, Erdbeben, Tornado und Meteorhagel
DIVINE INTERVENTION	Benutzte God-Power wird reaktiviert
CHANNEL SURFING	Nächstes Szenario
IN DARKEST NIGHT	Verändert die Tageszeit, nach dem vierten Mal ist wieder Tag
UNCERTAINTYAND DOUBT	Karte ausblenden
LAY OF THE LAND	Karte aufdecken
MOUNT OLYMPUS	Max. Göttergunst
ATM OF EREBUS	+1.000 Gold
TROJAN HORSE FOR SALE	+1.000 Holz
JUNK FOOD NIGHT	+1.000 Food
SET ASCENDANT	Alle Tiere auf der Karte zeigen
THRILL OF VICTORY	Mission gewinnen (Achtung, funktioniert NICHT in der Kampagne, nur in Zufallsszenarien)



FARBENFROH Klar, diese Szene „muss" eindeutig am Roten Meer spielen oder? Das klappt jedoch nur, wenn Sie bei der Cheatcode-Eingabe auf die Groß- und Kleinschreibung achten, in diesem Fall RED TIDE.

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

Anno 1503

Wenn man von feindlichen Schiffen oder Piraten angegriffen wird, kann man gegnerische Schiffe blitzschnell versenken, indem man sich einen Bug der aktuellen Version 1.01 b zunutze macht: Markieren Sie Ihre beteiligten Schiffe, gehen Sie in den Info-Modus und klicken Sie mehrmals im Sekundentakt auf das Hand-Symbol, mit dem Sie normalerweise die Schiffe stoppen und Angriffe aussetzen. Stattdessen fangen die Segler dann aber erst so richtig an und schießen die Kanonenkugeln mit jedem Mausklick ab. Damit der Trick funktioniert, muss man natürlich Kanonen an Bord haben und mindestens zwei Schiffe als Gruppe markiert haben, damit das Hand-Symbol erscheint. Leider funktioniert das Ganze nur mit Schiffen. Bei Landeinheiten lässt sich dieser Trick nicht anwenden.

ANDREAS BUCHER

No One Lives Forever 2

Wenn Sie in einer schwierigen Mission unterwegs sind und auf den Leichenentferner (Cates Spezialparfüm) angewiesen sind, gibt es einen gewitzten Trick: Schleppen Sie möglichst viele eliminierte Gegner (in der deutschen Version in Rucksackform dargestellt) an die gleiche Stelle und stapeln Sie die Überreste der Gegner auf einen Haufen. Wenn Sie jetzt den Leichenentferner benutzen, verschwinden gleich alle Rucksackleichen auf einmal. Damit minimieren Sie die Gefahr, dass weitere Gegner auf Sie aufmerksam werden.

JAN SCHÖB

Hitman 2

Mit diesem kleinen „Trick" schaffen Sie die Mission „Mord auf dem Basar" mit der Bewertung Profi in 3 Minuten und 30 Sekunden. Gleich zu Beginn laufen Sie dem Colonel entgegen, der auf dem Weg zum Basar ist. Vor dem kleinen Haus links neben dem Eingang des Basars schalten Sie ihn kurzerhand hinterrücks aus (Passen Sie aber auf: Sollte er die Waffe sehen und Sie bemerken, flieht er). Lassen Sie nach erfolgreichem Schuss den Körper einfach dort an Ort und Stelle liegen. Niemand wird ihn dort finden und somit werden beim Leutnant auch keine zusätzlichen Wachen aufgestellt. Jetzt können Sie die Wachen vor dem Hintereingang zum Haus des Leutnants mit zwei gezielten Schüssen ausschalten. Zum Schluss eliminieren Sie noch den Leutnant. Streifen Sie sich eine Uniform über und gehen Sie unbehelligt zum Ausgang. So erledigen Sie den Auftrag mit Bestnoten.

PATRICK ZWECK


Stefan Weiß – Abenteuer- & Strategiespiele – sw@pcgames.de


Ralph Wollner – Action- & Sportspiele


David Bergmann – Abenteuer- & Strategiespiele – db@pcgames.de


Dirk Gooding – Actionspiele – dg@pcgames.de


Harald Wagner – Sportspiele & Simulation – hw@pcgames.de


Sascha Pilling – Performance & Tuning – sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg – Sport- & Rennspiele – js@pcgames.de

Gothic 2

Es ist größer, es ist besser, es ist das Weihnachtsfest für Rollenspieler. Unser Weihnachtsgeschenk ist das Lösungs-Tagebuch unseres Redaktionspaladins.

Tagebuch eines Ex-Knackis, Kapitel 1 – Die Bedrohung

Ein böses Erwachen

So ein Mist, da schafft man dieses geifernde Schläfer-Vieh aus der Welt und zum Dank erwarten einen nur neue Probleme in einer neuen Welt. Kaum bin ich bei mir, blick ich auch schon wieder in die Visage von diesem Xardas. Mal hören, was der olle Zauberhansel für mich parat hat. Okay, ich soll den Mund halten, wenn mich einer nach ihm fragt, das werd ich mir merken. Mein Auftrag: Das Auge Innos von den Paladinen aus Khorinis holen, das klingt easy.

Ich kann's nicht lassen

Mal sehen, was es hier im Turm von Xardas so gibt. Na bitte: Beim Lesen der verschiedenen Wälzer gibt's Erfahrungspunkte, immer nur her damit. Die Rezepte schreib ich mir mal auf, man weiß ja nie. Ein Schlüssel auf dem Tisch im oberen Turmzimmer? Na, selbst schuld, wenn Xardas den rumliegen lässt. Eingesackt und die Truhe damit aufgemacht. Goil, Schwert und Gold, was willste mehr.

Ein böses Erwachen

Fusel zusammenmixen, macht Laune und spart 'ne Menge Gold.
Benötigt wird immer eine Laborflasche, die verbraucht wird. Außerdem muss man sich Alchemie beibringen lassen, das erledigt zum Beispiel Ignaz in Khorinis. Das Beste ist: Durch das Brauen von Stärke- und Geschicklichkeitstränken kann man jede Menge Lernpunkte einsparen und in andere Talente investieren.

Zutaten:	
Mana Essenz	2 Feuernesseln, 1 Feldknöterich
Mana Extrakt	2 Feuerkraut, 1 Feldknöterich
Essenz der Heilung	2 Heilpflanzen, 1 Feldknöterich
Extrakt der Heilung	2 Heilkräuter, 1 Feldknöterich
Elixier der Heilung	2 Heilwurzeln, 1 Feldknöterich
Elixier des Lebens	1 Heilwurzel, 1 Kronstöckl
Elixier der Magie	1 Feuerwurzel, 1 Kronstöckl
Trank des Geschicks	1 Goblinbeere, 1 Kronstöckl
Trank der Stärke	1 Drachenwurzel, 1 Kronstöckl
Trank der Geschwindigkeit	1 Snapperkraut, 1 Feldknöterich

Der erste Freigang

Verdammt viel Grünzeug um den Zauberturm, wette, da liegt einiger Krempel zum Einsacken herum. Wusst ich's doch! Gleich links vom Wasserfall gammelt ein Skelett mit Bogen, einigen Pfeilen und Spruchrollen vor sich hin. Rein in die Gobohöhlen und durchgeschnetzelt. Im Tal dahinter ist auf dem abschüssigen Pfad hinter dem Baumstumpf ein weiteres „Schatzskelett" versteckt. Im Talkessel ist hinter der Blutfliege eine Höhle. Dort lehnt am Grabstein Lotars ein rostiges Schwert.

Gequassel mit Lester

Im Talkessel find ich glatt noch 'nen bekannten Gesichtskrapfen – Lester. Nach dessen Drachengesabbel schick ich ihn zu Xardas. Werd mal nach ein bis zwei Tagen ebenfalls zu Xardas wackeln, bestimmt rückt der noch was raus.

Olle Kumpels

Ein paar Goblins und Wölfe weiter unten im Tal hängt ein Bandit rum. Bei so 'nem Gesocks muss man auf der Hut sein, also erst mal nachhaken, was er will. So blöd werd ich kaum sein, ihm einfach zu folgen. Siehste, hat sich doch gelohnt, jetzt, wo er weiß, dass ich ein Ex-Mithäftling bin, ist er gleich freundlicher. Den beiden Kollegas in der Höhle hau ich trotzdem eins vor den Latz.

Auf die Knie

Bei den Götterschreinen des alten Innos muss ich immer klein beigeben, Kohle beim Gebet abdrücken lohnt sich nämlich. Ab 50 Gold wird's interessant, Bonus-Lebenspunkte oder -Stärke sind nicht verkehrt. Gut, dass man vorher speichern kann. Das sollte man auch grundsätzlich vorm Beten oder Spenden machen, denn die Götter sind schon mal launisch und das Ergebnis variiert.

Im Abseits

Sauber, so viel Gegend und ich kann nur in der Nähe der Straße rumlaufen. Für lange Wald- und Wildniswanderungen hat man einfach zu wenig Muckis auf den Knochen. Immer schön abwarten, nach den ersten Trainingsstunden und mit gescheiter Rüstung und Bewaffnung wird sich das bald ändern.

Landarbeit

Viel Wahl hab ich ja nicht, also schlag ich den Weg zum erstbesten Bauernhof ein. Schafheinzel Maleth hatte auch schon das Vergnügen mit den Banditen in den Bergen. Also kehrt marsch und dem Kumpel vorm Banditenlager klargemacht, dass es besser ist, Leine zu ziehen. Maleth wird über die Nachricht hocherfreut sein. Ganz in der Nähe des Bauernhofs hockt Händler Canthar faul auf einer Bank. Sein Angebot mit dem Passierschein für die Stadt Khorinis schmeckt mir gar nicht. Okay, ich muss seinen Wisch auch nicht annehmen, es gibt ja bestimmt noch andere Wege. Eine Pfanne und eine Flasche Fusel kauf ich mir trotzdem, bevor ich zum Bauernhof trabe.
Der Chef auf dem Hof heißt Lobart, für ihn soll ich Rüben ziehen. Was soll's, kann nicht schaden, mal was zu tun. Das Biogemüse abgeliefert, schau ich mir mal die Ische vom Bauern an. Die will lieber 'ne Pfanne, statt … na ja, kann'se haben. Jetzt hau ich erst mal Vorarbeiter Vino auf dem Kornfeld an. Der Name ist Programm – geb ich ihm halt den Fusel und er ist selig. Na endlich, Lobart rückt die Klamotten jetzt günstiger raus. Damit komm ich in die Stadt rein und kann auf Canthars Passierwisch getrost verzichten.

Khorinis

Das fängt ja gut an, die Torwache ist neugierig wie sonst was. Was sagte Lobart noch? Ach ja, zum Schmied soll ich gehen, sauber, richtige Antwort, 25 Erfahrungspunkte mehr aufm Konto. Kaum drin, quatscht der nächste Moralwächter los, angesichts der Blechmenge, die Lothar am Leib trägt, hör ich lieber geduldig zu und stell mich brav.

Lasst mich Bürger werden!

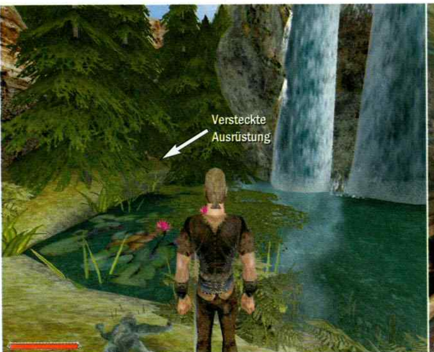
Toll, ich darf erst ins obere Viertel zu den Paladinen, wenn ich Bürger bin. Laut Lothars Gesabbel muss ich dafür hier bei einem der Handwerksmeister in die Lehre gehen. Bevor ich mich entscheide, schau ich mich aber erst mal in Ruhe und ausgiebig um. Gibt bestimmt 'ne Menge zu tun. Sieh an, bei Andre in der Kaserne gibt's auch eine Alternative. Wenn die Diebesgilde hochgenommen wird, muss man kein Bürger sein, um die Milizklamotten anziehen zu dürfen.

Die Handwerksmeister

Matteo und Gritta

Matteos Stimme bekomme ich, wenn ich ihm seine Kohle von Gritta wiederbeschaffe. Das

G



WALDESLUST Das idyllische Plätzchen lädt zum Stöbern ein. Hinter den Bäumen finden Sie einen Kurzbogen, Pfeile und einige magische Spruchrollen.



AUF LEISEN SOHLEN Wer schon früh die Disziplinen Schleichen und Schlösserknacken erlernt, hat keine Geldprobleme mehr beim Shopping in Khorinis.

saubere Flittchen vom Tischler Thorben ist eine Zicke erster Güte. Dauernd sülzt sie von ihrem verstorbenen Mann herum. Doch als ich ihr drohe, ihre Fummel zu verkaufen, wird sie weich und rückt den Zaster raus. Auch wenn's juckt, das Gold zu behalten, lieber bei Matteo abliefern und sich damit den ersten Fürsprecher schaffen.

Felle für Bosper

Bogenmacher Bosper ist beklaut worden, darum kümmere ich mich später, jetzt müssen erst mal sechs Waldheuler dran glauben. Ex-Lehrling Bartok kommt mir da gerade recht. Für 50 Gold hilft er einem beim Jagen. Ist nicht unbedingt nötig, aber wer schon bei Wölfen abnibbelt, findet in Bartok eine echte Hilfe. Aber nicht zu tief rein in den Wald, das kommt erst später!

Der Segen der Götter

Tischler Thorben nervt rum und schickt mich zu den Heiligen im Ort. Vatras im Tempel kann ich nix vorlügen, also bleib ich bei der Wahrheit und kassiere den ersten Segen. Beim Markt nahe beim Osttor lungert Daron herum, der Feuermagier. Also noch einmal Heiligkeit heucheln und als doppelt Gesalbter bei Thorben das Lob abholen – komm mir vor wie ein Apportierhündchen.

Eine große Herausforderung

Schmied Harad hat sie nicht mehr alle. Mit meiner miesen Ausrüstung soll ich einem Ork die Waffe abluchsen? Okay, da muss die Trickkiste herhalten. Im Wald vor dem Südtor (da führt einen Bartok zum Jagen hin) treibt sich ein Schattenläufer herum. Dahinter lagert der Ork. Kurz vor dem Vieh rumgehopst und wenn es sich einem an die Fersen heftet, einfach nahe am Schattenläufer vorbeidüsen. Dummbatz Ork verzettelt sich mit dem Vierbeiner und ich geb ihm den Rest. Sobald sich der Schattenläufer verzieht, gehört uns die Orkwaffe. Harad wird staunen. Wem das zu aufwendig ist, der schnüffelt hinter dem Osttor mal nach links, den Graben entlang. Dort ist – etwas versteckt – eine Höhle mit zwei Herumtreibern und einigen Riesenratten. Im Boden der Höhle steckt eine leichte Orkaxt, die Harad auch zufrieden stellt.

Qual der Wahl

So, damit hätt ich mich genügend eingeschleimt, bei welchem Meister ich nun anfange, mach ich mal davon abhängig, als was ich hier auftreten will. Als Schwertklopper macht der Schmied am ehesten Sinn, Trankmixer gehen zu Constantino und Nachwuchs-Wilhelm-Tells zu Bosper.

Zeitvertreib am Marktplatz

Canthars Gefallen

Ich sagte doch, man braucht Canthars Wisch nicht. Wer ihn trotzdem angenommen hat, kommt jetzt um den lästigen Gefallen nicht herum. Wer partout Skrupel hat, Sarah eins auszuwischen, steckt ihr zwar Canthars Brief zu, petzt die Sache aber bei Andre. Damit macht man sich zwar bei Canthars Freunden unbeliebt, damit lässt's sich aber leben.

Ein dreister Dieb

Händler Jora ist bestohlen worden. Er verdächtigt einen gewissen Rengaru. Der Langfinger treibt sich abends immer am Freibierstand herum. Auf den Diebstahl angesprochen, macht der Feigling die Mücke, es ist aber kein Problem, ihm zu folgen. Ich könnte ihn laufen lassen und Jora einfach die Kohle geben, aber ich mag keine Konkurrenz, also ab mit ihm in den Knast, Andre von der Miliz zahlt obendrein gut.

Das Hafenviertel von Khorinis

Der irre Fellan

Im Hafenviertel treffe ich Alwin. Der Schafschlächter ist von Fellans Gehämmer völlig genervt. Da Fellan nicht einsichtig ist, helfen nur ein paar Schläge. Umbringen muss man den Kerl nicht, sonst gibt's nur Ärger mit den Bürgern. Der Ärger ist ohnehin da, Andre ist beim nächsten Treffen recht stinkig wegen der Aktion und lässt mich 50 Gold berappen. Hätte ich das Ganze nachts ohne Zeugen gemacht, wäre mir das Bußgeld erspart geblieben.

Das Experiment

Der Quacksalber Ignaz im Hafenviertel sucht einen Handlanger für ein Experiment. Jemanden verärgern, das klingt gut. Allein muss derjenige sein, da fällt einem doch sofort der Schafhirte Maleth bei Lobart ein. Ein gut gezielter Schlag auf die Backen und dann nix wie ab durch die Mitte. Wenn Schäfchen-Maleth die Verfolgung aufgibt und wieder umkehrt, schnell den Zauber auf ihn angewandt. Ignaz ist erfreut über das Experiment und bringt einem Alchemie bei.

Alriks Schwert

Alrik veranstaltet Prügeleien hinterm Lagerhaus, prima, fürs Aufs-Maul-Hauen gibt's auch noch Zaster, das ist nach meinem Geschmack. Bevor ich eine zweite Runde bestreiten kann, muss ich Alriks Schwert beschaffen. Die Klinge hat Händler Jora am Marktplatz. Gut, dass ich



ihm vorher geholfen habe (Ein dreister Dieb), so bekomme ich das Schwert für lau.

Informationen für Garvell

Dem Schiffsbauer im Hafenviertel geht die Muffe. Für Informationen rückt er etliche Erfahrungspunkte raus. Einfach immer schön die Paladine anquatschen und fragen, warum die in Khorinis sind. Die nötigen Infos hab ich schnell beisammen.

Billige Kartenbeschaffung

Kartenschmierfink Brahims hat ganz schön happige Preise. Da schleich ich mich lieber mal nachts ins Haus und klau die Karten aus der Truhe, gleich rechts hinter dem Eingang (Kombination: 2x links, 2x rechts, links, rechts).

Schläger Moe

Wer noch nicht bei der Miliz ist, bekommt von Moe an der Hafenkneipe ständig eins aufs Maul. Auf wundersame Weise ist der Bastard völlig handzahm, wenn man später die Klamotten der Miliz trägt.

Die Schatzinsel

Bei einer Paddelrunde an der Küste geh ich doch mal bei der südwestlichen Insel an Land. Auf der Westseite ist doch tatsächlich eine Höhle versteckt. Die Schatzkammer hat eine fiese Bodenfalle, die man aber überspringt, wenn man sich ganz rechts oder links hält. Die Kombination für die Truhen lautet: rechts, 2x links, 3x rechts, links.

Geh'n wir halt zur Milizei

Wo ist Peck?

Hab mich für 'ne Lehre bei Bosper entschieden und arbeite nun für Andres Miliz. Klar gibt's auch andere Wege, aber mit einem muss man ja anfangen. Milizchef Andre hat Arbeit für mich, einer der Söldner namens Peck macht blau. War ja klar, Peck treibt sich im örtlichen Puff im ersten Stock herum, statt zu arbeiten. Er will, dass ich mein Maul darüber halte, wo ich ihn getroffen habe – muss ich mir noch überlegen. Erst mal zurück zu Andre und Meldung machen. Wenn ich bei der Wahrheit bleibe, gibt's 25 Punkte extra. Dafür ist Peck mies drauf und gibt mir nur ein rostiges Schwert. Dann also doch lieber Andre belügen, Peck rückt dann ein „Edles Schwert" raus (Stärke 30 nötig). Die Kiste kann man nachts übrigens problemlos knacken, da stört sich keiner dran (Kombination: rechts, links, rechts, 2x links, 3x rechts). Jetzt gönn ich mir erst mal einen Schluck in der Hafenkneipe, Arbeit macht durstig.

Kneipenvisite

Kardif, der speckige Barkeeper, steckt mir was von einem Typen, der sich hinterm Fischladen aufhält und mich unbedingt sprechen will. Der Junge nennt sich Attila und entpuppt sich als echte Nervensäge, weil er mir ans Leben will. Mist, das kommt davon, dass ich vorher Rengaru an die Miliz ausgeliefert habe. Egal, muss Attila eben auch abnibbeln. Kardif wird auch noch was von mir zu hören kriegen, beim nächsten Besuch in der Kneipe entschuldigt er sich mit 50 Erfahrungspunkten.

Ein Paket voller Kraut

Wieder in der Kaserne, hetzt mich Andre zum nächsten Fall. Ich soll das Drogenkraut aufspüren. Mortis in der Schmiede der Miliz ist die erste Infoquelle in diesem Fall. Die Spur führt in die Hafenkneipe. Kardif steckt mir, dass ein Söldner das Paket hatte. Ich schnüffel mal ein wenig im Lagerhaus herum, der Bandit da pöbelt mich sofort an. Kaum liegt er flach, finde ich in der Truhe dahinter das gesuchte Paket. Kehrt marsch zu Milizchef Andre.

Der Kraut-Handel

Boss Andre will noch mehr über die Krautsache wissen, also nochmal ins Hafenviertel, Kardif ist wie immer eine gute Quelle, die mich zu Meldor, dem Bodyguard vom Geldleiher, führt. Der schickt mich ins Bordell. Na, wenn das mal kein guter Auftrag ist! Diesmal hab ich auch genügend Gold dabei, um mich mit Nadja zu amüsieren. Die ist ihr Gold echt wert, bevor es aber ans Eingemachte geht, frag ich sie in ihrem Zimmer noch mal nach dem Kraut. Na also, Borka verkauft das Zeug vor der Tür. Natürlich verpetz ich nicht die süße Nadja, schließlich möchte man ja vielleicht noch mal ... Andre ist hocherfreut, wie ich den Fall gelöst habe.

Probleme auf Lobarts Hof

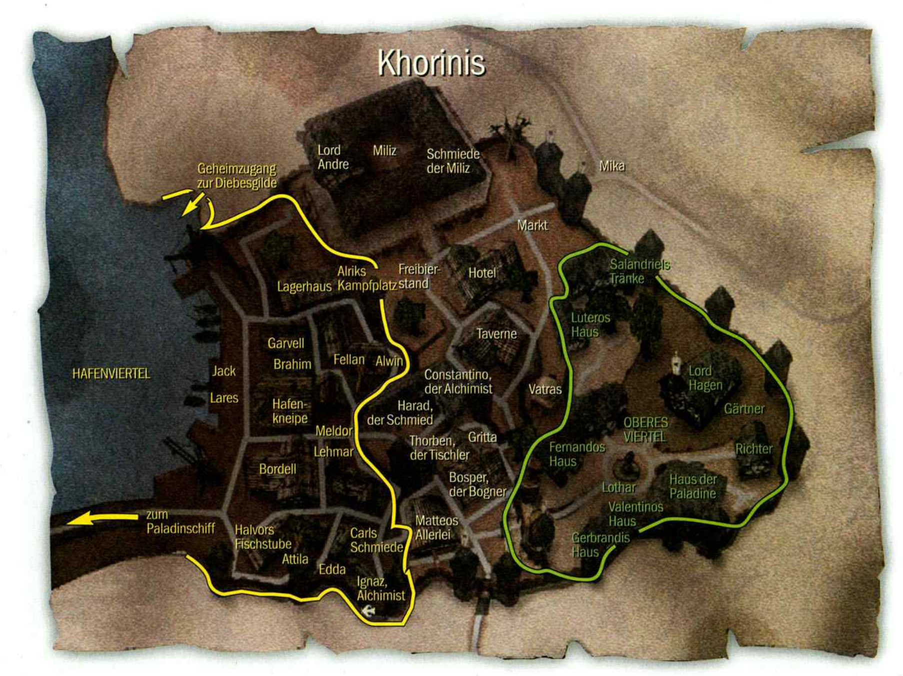
Zur Abwechslung hat Andre mal leichte Kost für mich. Auf Lobarts Feldern mümmeln bloß einige Feldräuber umher. Sobald die Biester die Beine nach oben strecken, ist die Sache erledigt. Lobart freut sich 'n Loch in den Bauch und Andre ist zufrieden mit mir.

Die Diebesgilde

Diebesgesindel

Langsam wird es Zeit, den von Meersalz zerfressenen Schlüssel, den ich Attila abgenommen habe, zu benutzen. Bingo, beim Paddeln an der Hafenmauer treffe ich auf eine versteckte Tür. In dem Rattenloch von Kanalisation hält sich die Diebesgilde auf. Jesper hält dort Wache und führt mich zur Obermieze Cassia. Ob ich der Diebesgilde beitrete, muss ich mir

G



noch überlegen. Anlegen kann ich mich noch nicht mit dem Gesindel, also sag ich erst mal Ja. Verpfeifen kann ich die Bande ja immer noch. Und sieh einer an, Jesper weiß auch was über Bospers gestohlenen Bogen. Für die Kiste brauch ich allerdings einen Dietrich (Kombination: 2x rechts, 2x links, rechts). Die Gilde verlangt fürs Schlösserknacken allerdings 300 Gold. Thorben macht's schon für 200.

Constantinos Ring

Cassia hat einen ersten Auftrag für mich, sie will Constantinos Ring. Der Trankmischer ist echt 'ne taube Nuss. Am hellichten Tag reingeschlichen und mit 'nem Dietrich seine Truhe geknackt (Kombination: links, 2x rechts, links, rechts). Den Klunker liefer ich bei Cassia ab, jetzt bin ich Mitglied bei der Gilde. Bevor ich die Gang allerdings bei Andre verpfeife, hör ich mir erst mal an, ob es noch andere lukrative Jobs gibt.

Die Blutkelche

Cassias zweite Aufgabe ist schon etwas aufwendiger. Die Kelche sind, bis auf eine Ausnahme, im oberen Viertel versteckt und allesamt wohl behütet. Um alle sechs Kelche zu finden, ist Taschendiebstahl Pflicht, außerdem ist ein Geschicklichkeitswert von 30 nötig.

Fundorte der Kelche

1. Gerbrandts Haus: im ersten Stock in der Truhe (Kombination: 2x rechts, links, 2x rechts, links).
2. Im Haus links von Salandriels Laden in der Truhe, der Schlüssel dafür liegt auf dem Kamin.
3. Im Haus von Lord Hagen, oben im Zimmer neben Cornelius auf dem Kaminsims
4. Im Haus von Lutero liegt ein Pfandbrief: Lehmar, der Geldsack, hat einen Blutkelch in seiner Truhe (Kombination: links, 2x rechts, links, rechts).
5. Dem Richter klau ich 'nen Schlüssel aus der Tasche und benutz dann das Schild mit den gekreuzten Schwertern. Im Geheimraum unten ist die Truhe mit dem Kelch.
6. Dem ollen Valentino nehm ich auch den Schlüssel weg. In seinem Haus ist oben eine erloschene Lampe, die sich bewegen lässt. Damit wird unten eine Geheimnische geöffnet, in der sich der letzte Kelch befindet.

Der Verrat

Nachdem ich mir die Belohnung bei Cassia abgeholt habe, hat sie nichts mehr für mich zu tun. Wird Zeit, Andre von der Gilde zu berichten. Jetzt muss ich die Gildenmitglieder meucheln, na, die werden sich wundern. Ups, Cassia hat es faustdick hinter den Ohren, am besten lock ich die zu Mika am Osttor. Zusammen mit dessen schlagkräftiger Unterstützung lässt sich auch das Problem Cassia einwandfrei aus der Welt schaffen. Mal sehen, ob Andre dafür noch ein Kopfgeld springen lässt.

Zeit für einen Ausflug

Bauer in Not

Am Markt erzählt man sich ständig was von Banditen, also erkunde ich mal die Gegend und lande dabei auf Akils Bauernhof. Bauersfrau Kati ist in Sorge um ihren Macker Akil, der von Banditen bedroht wird. Der Knecht auf dem Feld, Randolph, sichert mir zu, im Kampf zu helfen. Das reicht aber alles noch nicht. Die Jungs sind einfach zu gut. Aber Moment, am Osttor bot sich doch Mika an. Nix wie hin, die zehn Öcken berappt und schon kriegen die Banditos mächtig eins auf den Hintern. Da Bauern ohnehin knapp bei Kasse sind, frag ich erst gar nicht nach Gold. Gut so, denn das bringt 20 Punkte zusätzlich aufs Erfahrungskonto. Wer flink ist, schnappt sich im Gemetzel die Sachen der Leichen, bevor es die Bauern tun.

Leere den Krug in einem Zug

Nach dem Kampf mit den Banditen plaudere ich noch ein wenig mit Knecht Randolph. Er erzählt was übers Wettsaufen in der Kneipe „Zur toten Harpie", bei dem ein gewisser Rukhar tricksen soll. Betrüger kann ich nicht leiden, also biete ich an, Rukhar auflaufen zu lassen. In der Kneipe finde ich im oberen Stockwerk Wasserflaschen, eine davon müsste ich in Rukhars Truhe schmuggeln. Bloß wie da rankommen? Ich nehm mir in der Kneipe ein Zimmer (der Schlüssel passt übrigens für beide Zimmer) und penne bis Mitternacht. Rukhar steht jetzt nicht mehr vor seiner Truhe und schon wandert das Wasser hinein. Jetzt schlag ich ihm 'ne Wette vor und setze die vollen 100 Gold. Randolph pump ich die zehn Gold Mindesteinsatz und dann wackle ich mit ihm zum Bierstemmen. Die Jungs hau'n sich jetzt ordentlich eins hinter die Binde und ich darf nicht dabei sein. Mist, muss ich mich eben zwei Tage lang in der Gegend herumtreiben. Erst wenn Wirt Orlan nicht mehr vor der Kneipe steht, ist die Sauferei vorbei.

Bruderzwist

Als ich wieder mal Randolph auf Akils Hof besuche, rede ich mit den Knechten Egill und Ehnim auf dem Feld. Die beiden haben einen an der Waffel, erst muss ich ihre Beschimpfungen hin und her tragen und dann hau'n die sich die Schädel ein. Immerhin bringt das 50 Erfahrungspunkte.

Khorinis, das obere Viertel

Der Gärtner

Langsam fühl ich mich fit genug, um meiner Hauptaufgabe nachzugehen. Also ab ins Viertel der gut Betuchten in Khorinis. Dort arbeitet in der Nähe des Rathauses ein Gärtner. Jetzt zahlt sich schon die Mitgliedschaft in der Diebesgilde aus. Steckt er mir doch, dass die reichen Wohnhäuser Geheimräume haben, die mit Schaltern geöffnet werden. Das verspricht doch fette Beute.

Lord Hagen

Endlich habe ich meine Audienz bei dem Paladinboss. Brav erzähle ich, was Xardas mir aufgetragen hat. Der Anführer der Blechheinis, Lord Hagen, riskiert 'ne dicke Lippe und will das Auge Innos erst rausrücken, wenn ich ihm einen Beweis für die Drachenexistenz bringe – war ja klar.

Kapitel 2 - Rückkehr in die Kolonie

Vorbereitung zur Reise

Ich soll also ins Minental und Garond in der Burg des Alten Lagers aufsuchen. Immer eins nach dem anderen. Dort soll es von Orks nur so wimmeln, da werd ich erst noch ein wenig trainieren müssen. Händler Fernando will auch noch wissen, wie es um das Erz in der Mine steht. Zum Lohn gibt's einen magischen Ring. Der Heiler Vatras hat nun auch noch einen Job, das wird gleich mit erledigt. So kommt man auch mal zu den Pfaffen im Kloster. Zielperson Isgaroth hängt in dem Schrein vorm Kloster ab.

Dragomirs Armbrust

Beim Herumwandern treff ich den Jäger und Lehrer Dragomir. Der macht aber auch nichts umsonst. Erst will er seine Armbrust wiederhaben. Der seltsame Steinkreis, an dem er sie verloren hat, ist auf der Übersichtskarte eingezeichnet – das ist der einfache Teil. Der direkte Weg dorthin ist allerdings gespickt mit Wargen und Skeletten, also nichts für Anfänger. Wenigstens lassen sich die Truhen bei Dragomir problemlos öffnen.
Die rechte: rechts, 2x links, rechts, 2x links, rechts. **Die linke:** links, rechts, links, rechts

Grimbald

Bei dem vielen Gelatsche im Norden lassen sich jede Menger Scavenger, Lurker und Blutfliegen schlachten. Da kommt bei dem großen See der Jagdlehrer gerade recht. Die paar Snapper sind leicht geplättet. Grimbald lehrt einige Jagddisziplinen: Crawlerplatten und Zangen rausschneiden, Klauen hacken sowie das Ziehen von Blutfliegenflügeln und -stacheln. Jede Disziplin hat ihren stolzen Preis von fünf Lernpunkten.

Beweise

Mittlerweile hab ich Stufe 10 erreicht, also wage ich mich in den Minenpass vor. Super, die Wachen am Eingang stecken mir, dass dort überall Orks lauern. Mit denen lass ich mich aber nicht ein, sondern nehm im Hohlweg 'ne Abkürzung auf der linken Seite. Die führt über 'ne Steinbrücke und in einen alten Stollen. Auf der anderen Seite halt ich mich gleich wieder links. Den Weg kenn ich nur zu gut. Er führt



BAUERNSEPP Achten Sie beim Kampf auf Akils Hof auf die Bauern, die einem oft in die Quere laufen.



VERSTECKSPIEL Geheimschalter werden nicht mehr hervorgehoben, Sie müssen schon gut hinschauen.



KNEIPENSUFF Holen Sie sich eine Wasserflasche und tauschen Sie den Wacholder in der Truhe aus.

ins Alte Lager. Auf dem Weg dahin lauert rechts ein Drachensnapper. Unten im Tal treff ich auf Jergan, der mich mit einer Nachricht für Oric ausstattet. Gut, dass ich ihn angequatscht habe, er gibt mir den Tipp, den Fluss zu nutzen, um in die Burg zu gelangen. Also schwimm ich bis zur Brücke und arbeite mich vorsichtig an die Mauer heran. Im Schweinsgalopp und mit Ork-Gesocks an den Fersen erreiche ich die hölzerne Belagerungsmaschine auf der Rückseite. Nix wie hochgeklettert an dem Ding und rein in die Burg.
Oric befindet sich im ersten Stock des Ritterhauses in der Burg. Die Nachricht über den Tod seines Bruders bringt 75 Erfahrungspunkte.

Schürfer und Erz

In der Burg treffe ich schließlich auf Garond. War ja klar, der gibt mir erst die Beweise, wenn ich für ihn 'nen Job erledigt habe. Bevor ich loszockle, schau ich bei Tandor vorbei. Er gibt mir nach 'ner kurzen Befragung eine der folgenden Waffen:

Nahkampf, Einhandwaffe	
Steinbrecher	Sch. 35, St. 25, Wert 300
Nahkampf, Zweihandwaffe	
Leichter Zweihänder	Sch. 32, St. 30, Wert 220
Fernkampf, Bogen	
Jagdbogen	Sch. 30, Gesch. 30, Wert 250
Fernkampf, Armbrust	
Leichte Armbrust	Sch. 40, Gesch. 25, Wert 300

Fleisch

Beim Gespräch mit den Rittern kommt mir der Name Engor zu Ohren, der Probleme mit den Rationen zu haben scheint. Als ich ihn treffe, biete ich ihm an, Fleisch zu besorgen. Viel wichtiger für mich ist aber, dass Engor eine schwere Milizrüstung für mich hat. Gut, 2.500 Gold ist 'ne Menge Holz, angesichts der Viecher hier im Tal aber eine notwendige Investition.

Die Befreiung von Gorn

Der Burgrundgang bringt ja schöne Neuigkeiten zutage: Milten erzählt mir, dass Gorn im Kerker festsitzt. Garond lässt ihn für 1.000 Goldstücke frei, der spinnt ja komplett. Milten steuert aber schon mal 250 Gold dazu. Vielleicht gibt Diego ja auch was in den Pott.

Die Suche nach den Schürfern

Zunächst watschel ich in Richtung Alte Mine. Im Stollen treff ich auf Grimes. Der steckt mir, dass Marcos sich der Burg von Westen her nähern wollte. Auf dem Weg dahin kommen mir Banditen in die Quere. Marcos finde ich in der Höhle bei Cavalorns Lager (**Gothic 1**) westlich vom Alten Lager. Zur südöstlichen Mine gelange ich durch das enge Felsental, südlich des Alten Lagers. Die Orks kann ich alle umgehen, lediglich Wölfe, Snapper und Warane schnetzle ich nieder. Silvestro liegt leider nur noch als gammelnder Leichnam in der Mine, Minecrawler haben die Jungs dort niedergemacht. Bei Silvestro finde ich aber eine Notiz.

Snapperjagd

Bei der südwestlichen Mine treffe ich auf Fajeth, für den soll ich die Snapper rund ums Lager erledigen. Bevor ich mich aufmache, quassle ich Bilgot an. Wenn ich ihn aus dem Tal bringe, gibt er mir wertvolle Infos über die Snapper, also willige ich ein. Seinen Kumpel Olav, den er vermisst, habe ich übrigens in der Wolfshöhle südlich des Alten Lagers im Felstental gefunden. Auch mit Tengorn lohnt sich ein Plausch, er gibt mir einen Ring für seinen Kumpel Udar in der Burg mit. Jergon weiß, in welche Richtung Diego losgezogen ist.
Zusammen mit Bilgot zieh ich nun los, um Diego zu finden. Den Rudelführer der Snapper machen wir auf dem Weg zum alten Wachturm kalt. Die Krallen dürften Händler Lutero in Khorinis interessieren.
Diego finde ich in einem Talkessel, ziemlich genau nördlich von der südwestlichen Mine. Auf das Thema Gorn angesprochen, gibt mir der alte Knabe 300 Gold dazu, mit meiner eigenen Kasse dürfte das reichen, um für Gorn bei Garond zu bürgen.

Bilgots Flucht

Bilgot aus dem Tal zu schaffen, ist nicht leicht, da er sich oft selbstständig macht und auch die starken Orks angreift. Wer noch zu schwach für Orks ist, schleicht sich mit dem Knaben durch den Wald östlich vom Alten Lager, an den Orks vorbei.

Bericht in der Burg

Jetzt, wo ich alle Schürfergruppen abgeklappert und auch Bilgot am Talausgang abgeliefert habe, wird es Zeit, Garond aufzusuchen, um das Schreiben für Lord Hagen zu erhalten. Ich geb die 1.000 Gold zwar nur ungern an Garond, aber mein Kumpel Gorn soll nicht länger im Knast bleiben.

Kapitel 3 - Das Auge Innos

Ärger am Start

Kurz vor dem Tor zum Minenpass lungert so ein Schwarzkittel-Magier rum. Sobald der qualmend am Boden liegt, treff ich hinter dem Tor auf Lester. Xardas will mich unbedingt sehen, also nix wie hin. Nach dem Gespräch mach ich mich auf zu Lord Hagen.

Der Weg nach Khorinis

Weitere Schwarzkapuzen lauern mir auf, ist ganz schön heftig. Bei Bauer Lobart lege ich eine Pause ein, der macht sich Sorgen um seine kranke Frau. Vatras soll ein Heilmittel für sie haben.

Alte Geschäfte und Bekannte

Bevor ich zu Hagen gehe, berichte ich Fernando im oberen Viertel von der Erzsache und erhalte meine Belohnung. Die Kralle des Snapper-Rudelführers aus dem Minental liefere ich bei Lutero ab. Zeit, Lord Hagen Garonds Bericht abzugeben. Der nächste Auftrag lautet, die Statue aus dem Kloster zu holen.
Diego will, dass ich ihm sein Gold aus dem Minental hole, das am ehemaligen Austauschplatz liegen soll. Für diesen Auftrag will ich mich aber erst mal verbessern, um mit den Orks fertig zu werden.
Beim Besuch der Milizschmiede gibt mir Peck eine neue Waffe (Rubinschwert) für lau. Die kann ich jetzt gut gebrauchen.

Bennet sitzt im Knast

Beim Besuch im Hafenviertel erzählt mir Lares, dass Schmied Bennet verhaftet worden ist. Mal hören, was da vorgefallen ist. Bennet beteuert mir, dass er unschuldig ist und dass Lord Hagen die Untersuchung führt. Der Zeuge, um den es sich handelt, ist Cornelius, der Sekretär des Statthalters. Der Typ will 2.000 Gold von mir, um seine Aussage zu widerrufen. Das ist entschieden zu teuer, also geb ich ihm eins auf die Mütze. Als ich ihn durchsuche, finde ich ein Tagebuch, sehr schön. Mithilfe der Rolle „Vergessen" lösche ich sein Gedächtnis an meine Tracht Prügel. Lord Hagen wird an dem Tagebuch sicher interessiert sein. Nachdem der Fall geklärt ist, schlägt er mich zum Ritter im Dienste Innos. Als Paladin kann ich jetzt bei Harad, dem Schmied, eine Erzklinge kaufen. Ich muss mich aber zwischen dem Einhänder und dem Zweihänder entscheiden

Einhänder Schaden: 50 **Benötigte Stärke:** 40
Zweihänder Schaden: 60 **Benötigte Stärke:** 40

G

Orkpräsenz

Auf der Straße in Richtung Akils Hof haut mich so ein Ork-Kriegsherr an. Nach dem Gerede gibt's erst mal Kloppe. Das Gespräch macht mich jedoch stutzig, da sollte ich Lord Hagen Bericht erstatten. Prompt schickt der mich los, die ganze Insel nach solchen Orktrupps zu durchsuchen. Der Hinweis auf den Oberst ist gut, da fällt mir doch glatt die Banditenhöhle ein, die im Wald hinter dem Südtor zu finden ist. Bingo, als die Orkleichen am Boden liegen, fällt mir deren Kriegskarte in die Hände. Die roten Symbole darauf machen die Sache leicht, alle Trupps zu finden. Hagen freut sich wie ein Marzipanschweinchen über meinen Erfolg.

Schafdiebe

Als ich wieder mal bei Akil vorbeischaue, berichtet er von dreisten Schafdieben, die in einer nahe gelegenen Waldhöhle hausen sollen. Das seh ich mir besser mal an. Die Halunken finde ich westlich von Akils Bauernhof. In der Höhle find ich unter anderem einen seltsam aussehenden Fisch, der eine Nachricht enthält. Damit kann ich endlich den Hehler in der Stadt entlarven, es ist der Fischhändler. Damit wäre ein weiteres Problem gelöst.



ÜBERHOLSPUR Statt auf dem Hauptweg den Orks in die Hände zu laufen, kürzen Sie hier einfach ab.



KLETTERPARTIE Schleichen Sie an der Mauer entlang und klettern Sie über die Ramme in die Burg.



FUNDSACHE Kaum erkennbar ist der Zugang zur Schatzhöhle auf der Insel vor Khorinis.

Das Auge Innos

Zeit, mal wieder bei Lord Hagen vorbeizuschauen. Er schickt mich mit einer Botschaft zum Kloster. Pfaffenchef Pyrokar soll mir das Auge geben. Kaum bin ich da, faselt mir der Knilch vor, dass das Auge von Pedro gestohlen wurde. Wär ja auch zu schön gewesen, wenn hier mal was reibungslos klappen würde. Darüber hinaus bin ich auch noch besessen, das haben mir die Schwarzkapuzen vermacht. Pyrokar kann mir allerdings für 300 Gold einen Heiltrank verkaufen. Damit sollte ich sparsam umgehen.
Bevor ich loszockle, haut mich Kuttenbruder Ulthar wegen der Innos-Schreine an – ich möge doch die verunreinigten Schreine mit dem Wässerchen Innos besprenkeln. Bleibt mir nix übrig, als noch mal die gesamte Welt abzulatschen. Gut, dass ich Brahims Karte mit den Standorten der Schreine habe.
Bruder Opolos ist immer an Neuigkeiten interessiert und rückt für jede Info 150 Erfahrungspunkte raus.
Vor dem Kloster laber ich noch mal Jorgen an, er hat die Novizen gesehen, die Pedro verfolgten. Die Irren sind ins Wasser gehüpft, also paddle ich mal hinterher.
Als ich das Wasser wieder verlassen kann, treff ich unten an der Serpentine einen Landstreicher, der das nächste Info-Häppchen für mich parat hat.

Die Suche nach dem Auge

Die Spur von Pedro führt nach Norden zum Steinkreis, bei dem Dragomirs Armbrust gelegen hat. Dort hängt jetzt eine Horde Suchender bei einem Ritual ab. Die Kapuzenmäntel niedergeschnetzelt und mit dem kaputten Auge Innos ab zu Bennet, dem Schmied bei Onars Bauernhof. Der Junge hat's drauf und repariert das Artefakt im Handumdrehen. Ich schau mir derweil mal die Gegend rund um Onars Hof an.

Rund um Onars Bauernhof

Der hungrige Jäger

In einem Seitental stoße ich auf den Jäger Grom. Sobald ich ihm Milch, Brot und Schinken gebracht habe, ist er bereit, mir was beizubringen. Für je fünf Lernpunkte lehrt er einige Jagddisziplinen.

Sekobs Haus- und Hofprobleme

Auf dem Weg zum Großbauer schau ich mal wieder bei Sekobs Hof rein, dort haben sich die Kapuzenträger niedergelassen. Die haben dort nix verloren, also knöpf ich mir die Brüder vor. Sekob ist dankbar und lässt klingende Münzen klimpern.
Sein Sohn Till hat Ärger mit dem Arbeiter Bronko. Der faule Hund muss nur vermöbelt werden, dann geht er wieder brav seiner Feldarbeit nach.
Schafhirte Balthasar hat Stunk mit Bengar, da gibt's also wieder was zu schlichten für mich. Damit Bengar mitspielt, muss ich nach dem Gespräch mit ihm meinen alten Kumpel Wolf vom Hof des Großbauern wegholen. Wolf ist ohnehin von Langeweile geplagt und dankbar für den Auftrag.

Feldräuberjagd

Söldner Fester in der Nähe des Großbauers will ein Feldräubernest ausmerzen, da mach ich doch glatt mit, ist schließlich ein einfacher Job.

Die Vereinigung der Drei

Mit dem reparierten Auge Innos mach ich mich auf den Weg zu Vatras. Er will das Auge einem Ritual unterziehen, ich soll daher Pyrokar und Xardas zum Steinkreis bestellen. Pyrokar zickt etwas rum, für ihn muss ich erst noch eine Extrawurst erledigen. Die Sache mit dem Buch ist aber schnell mit Xardas geklärt. Schließlich willigt der Klosterbruder auch ein. Ich soll mich mit allen dreien beim Steinkreis treffen. Nach dem Ritual bin ich reif für die Drachen, vor der Reise deck ich mich aber noch mal mit Tränken und Zutaten in Khorinis ein, auf keinen Fall darf ich Laborflaschen vergessen, um das Auge nach jedem Drachenkampf wieder aufladen zu können.

Kapitel 4 - Drachenjagd

Drachenjäger

Am Pass ist schon richtig was los, jeder Drachenjäger hat ein Infohäppchen für mich parat. Hokurn weiß sogar etwas mehr, allerdings wird der erst nach etwas Alkohol und Wacholder so richtig redselig.
Kollege Biff kann für 100 Gold angeheuert werden, das ist angesichts der Monsterdichte im Tal wahrlich keine schlechte Idee.

Burgvisite

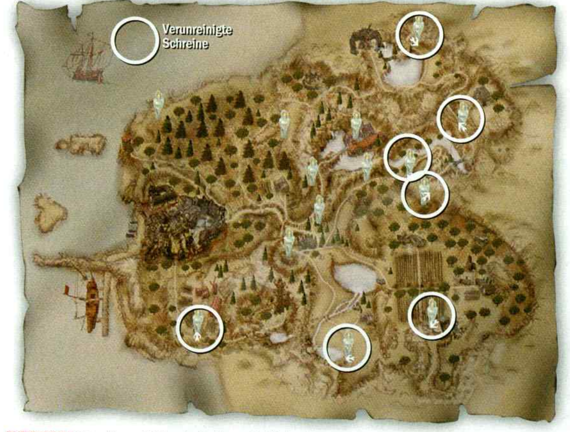
Vor der Drachenjagd schau ich erst mal in der Burg vorbei. Paladin Keroloth ist beklaut worden. Seinen Goldbeutel find ich gleich gegenüber, rechts von Jan auf dem Boden.
Ritter Udar vermisst seinen Kumpel Sengrath, der liegt ziemlich genau östlich der Burg am Orkzaun. Dort lungern allerdings Horden von Orks herum. Biff ist da eine echte Hilfe.
Drachenjäger Jan hat keine Arbeitserlaubnis zum Schmieden, da muss ich Garond mal ins Gewissen reden.
Feros, der Depp, hat sein Schwert verloren. Na gut, biet ich ihm halt meine Hilfe an. Vielleicht finde ich seine Waffe ja.
Paladin Oric möchte, dass ich den Schamanen Hosh-Pak erledige. Der Felsen, auf dem er sich aufhält, ist genau nördlich der Burg. An der Stelle finde ich auch das Schwert für Feros.
Gerold schiebt mächtig Kohldampf, da ich ohnehin genug Fresszeug mit mir rumschleppe, geb ich ihm gern etwas ab. Der Feigling will aber dabei nicht gesehen werden, also muss ich bis Mitternacht warten. Neun Stücke gebratenes Fleisch schiebt er sich zwischen die Kiemen, dann ist er endlich satt und gibt mir außer 350 Erfahrungspunkten auch noch 450 Gold.

Der Steindrache Pedrakhan

Jetzt geht die Suche nach den Drachenviechern lost. Als erstes stiefel ich mal nach Südosten, wo die alte Festungsruine steht. Auf dem Weg dorthin lagern am Hang Gestath und Gorn. Gestath bringt einem bei, wie man Drachen ausweidet, und gibt den Hinweis, dass Wolf Crawlerrüstungen herstellt (zehn Crawlerplatten nötig). Gorn bietet sich als Begleiter an. Angesichts der Echsenhorden und Steingolems nehm ich natürlich jede Hilfe an. Zum Drachen Pedrakhan muss ich allerdings alleine. Gorn geht da nicht mit. Noch schnell überprüft, ob ich auch das Auge Innos trage, und schon trete ich dem ersten Rußhuster gegenüber. Cool, war ja gar nicht so schwer. Jetzt nur nicht übermütig werden, den Drachen ausweiden und dann zurück in die Burg. Im Magiergebäude kann ich das Auge wieder aufladen und bei Garond meine Lorbeeren ernten.

Der Eisdrache Finkregh

Als Nächstes mach mich auf die Suche nach Sylvio, der angeblich im vereisten Gebiet nach 'nem Drachen sucht. In der Richtung zum ehe-



PUTZDIENST Im späteren Spielverlauf müssen Sie für das Kloster sieben verunreinigte Schreine mit geheiligtem Wasser besprenkeln, um sie reinzuwaschen. Unsere Karte nimmt Ihnen die lästige Sucharbeit ab.

Paladins Lieblingsspielzeug

Gegen Ende des Spiels müssen Sie sich immer stärkeren Monsterhorden stellen. Welche Waffe man bevorzugt, ist letztendlich Geschmackssache. Als Paladin greifen Sie auf einige effektive Runen zurück.



HEILIGER PFEIL
Orks aller Art fallen nach zwei bis drei Treffern um wie die Fliegen. Das Gleiche gilt für Echsenwesen. Ein Muss für jeden Paladin.



BÖSES VERTREIBEN/ ZERSTÖREN
Gegen Untote sind diese Runensprüche genial. Selbst die starken Schattenkrieger geben nach drei Treffern klein bei und zerbröseln zu Staub. Auch Dämonen können diesem Zauber nichts entgegensetzen. Achten Sie aber darauf, immer genügend Manaflaschen im Gepäck zu haben.

maligen Neuen Lager treff ich den Kerl doch am Feuer sitzend, mit seinem Kumpel Bullco. Ich soll mal wieder die Drecksarbeit machen und Eisgolems aus dem Weg räumen. Damit nicht genug, der Weg in die ehemalige Wohnhöhle des Neuen Lagers ist auch noch gespickt mit diesen Echsenwesen und weiteren Eisgolems. Schließlich ist auch das erledigt und ich steh dem ersten Drachen gegenüber, Finkregh. Dank des angelegten Auges kann ich mit ihm plaudern, danach geht's in den Zweikampf. Wie sich später herausstellt, ist Finkregh der Stärkste der vier. Beim Rückweg gibt es eine böse Überraschung: Sylvio will den Ruhm für sich und geht mir an die Wäsche. Wem der Kampf zu heftig ist, der kann sich auch einfach mithilfe der Teleportrunen aus dem Staub machen, obwohl das nicht die feine Art ist.

Der Feuerdrache Feomathar

Wieder mit aufgeladenem Auge geht's Richtung Süden zum dritten Drachen auf dem Vulkanberg. Noch mehr Echsen, Feuerwarane und Feuergolems, die sich einem in den Weg stellen. Alles kein Problem mit dem dicken Zweihänder. Nächster Drache, gleiches Spiel. Wie war das noch mit seinem Gerede vom unerreichbaren Hort? Auf dem Rückweg guck ich in der Dunstwolke aus grünem und rotem Nebel mal den Berg hoch. Dort kann man hochkraxeln und findet so den Schatzhort.

Der Sumpfdrache Pandrodor

Auch wenn in den Dialogen und Hinweisen die Rede vom Sumpf im Osten ist, die Himmelsrichtung ist schlichtweg falsch, der Sumpf liegt westlich der Burg (s. Karte). Außer den bekannten Echsen lauern dort noch Sumpfhaie, die man am besten einzeln erledigt. Sobald der vierte Drache entschuppt ist, geht's im Eiltempo zu Garond zurück. Das vierte Kapitel ist damit beendet und es geht wieder raus aus dem Minental.

Kapitel 5 – Der Avatar des Bösen

Xardas ist weg

Mein erster Weg führt zu Xardas, doch am Turm ist nur Lester, der mir einen Brief übergibt. Mit dieser Info marschier ich ins Kloster zu Pyrokar. Jetzt darf ich also in den muffigen Klosterkeller. Dank des Briefes bin ich der Lage, das seltsame Buch zu öffnen. Jetzt schau ich mich mal genauer im Raum um, an der hinteren Wand fällt die Lampe auf. Dran gezogen und schon bewegt sich das Bücherregal zur Seite.

Das geheime Gewölbe

Im Gewölbe klappern jede Menge Knochenmänner herum, schlimmer sind allerdings die Dämonen. Da die jedoch nicht aus ihrer Kammer herauskönnen, werden sie vom Gang aus Opfer meiner Runenmagie. In der Kammer les ich den Almanach und schnapp mir den Runenstein, die Tränen Innos und die Seekarte vom Tisch. Bruder Talamon ist über meine Entdeckung so erfreut, dass er 1.000 Erfahrungspunkte springen lässt.

Die Crew

Wieder bei Pyrokar, erhalte ich den Auftrag, zum Turm von Xardas zu gehen, dort sollen unheimliche Dinge vor sich gehen. Wie sich rausstellt, hausen dort jetzt Dämonen ab, aber nicht lange. Erst nachdem diese Aufgabe erledigt ist, lässt Pyrokar Kapitän Jorgen gehen. Den Seebären schick ich gleich zum Hafen, ebenso meinen Kumpel Milten, der vorm Kloster steht. Bevor ich selber gehe, lass ich mein Schwert noch mal in der Kapelle weihen. Damit hab ich jetzt einen Heiligen Vollstrecker mit Schaden 90, das sollte für alle Gegner reichen.

Mein Weg führt zu Onars Hof, dort heuere ich Gorn an, der mittlerweile auch aus dem Minental eingetroffen ist. Lester hol ich bei Xardas' Turm ab. In Khorinis treffe ich Diego im oberen Viertel und Lares im Hafen. Damit ist die Gruppe komplett.

Die Abreise

Wer noch offen stehende Aufträge hat, sollte die jetzt erledigen. Nach der Abreise gibt es keine Chance mehr, angefangene Quests zu beenden. Wichtig: Für den letzten Abschnitt der Geschichte ist es unerlässlich, das Auge Innos wieder aufzuladen.

Kapitel 6 – Die Hallen von Irdorath

Inselgemetzel

Bevor ich die Insel erkunde, wird erst mal mit allen Anwesenden gequasselt und das Schiff auf Ausrüstung hin inspiziert. Nach und nach arbeite ich mich immer tiefer in die große Höhle oberhalb der Anlegestelle vor. Dickster Brocken ist ein Höhlen-Troll, der einem starken Zweihänder aber nix entgegensetzen kann. Immer abwechselnd links und rechts zuhauen, kein Treffer für das Riesenvieh.

Links die Rampe hoch lungern weitere Orks herum, bei dem Oberst finde ich einen Schlüssel. Damit lassen sich die Zellen hinter dem Troll öffnen. Sieh an, Pedro sitzt da fest. Obwohl ich stinksauer auf den Burschen bin, hör ich ihm geduldig zu und geleite ihn zum Schiff. Zum Dank erzählt er mir von der Geheimtür und wie man sie öffnet (linke Fackel und rechte Fackel im Raum mit dem Oberst betätigen). Die Truhe in der rechten Zellen-

G



kammer hat übrigens die Kombination links, 2x rechts, 2x links, rechts.

Echsenhöhlen

Noch mehr Gegnerhorden, Echsenwesen und Suchende machen einem das Leben schwer. Und am Ende auch noch ein Drache, gestatten, Feodaron. Der lässt sich aber nach bekannter Manier meucheln. Tja, und nun? Da steht man dumm am Abgrund und kommt nicht weiter. Die Lösung lautet Fernwaffe ziehen und auf die beiden Schalter feuern, die sich an den Türmen gegenüber befinden. Schon fährt eine Zugbrücke heraus.

Dem Ende entgegen

Knackig wird's beim Schattenlord, der sich mit Runenmagie (Böses vertreiben) aber leicht besiegen lässt. In seinen Überresten finden sich weitere Runen für die Untotenbekämpfung und ein Schlüssel.

Kammerspiel

Das Gewölbe mündet in einer runden Kammer mit vier Treppen und je einer Holztür links und rechts. Der rechte Aufgang führt zum Schlüsselmeister. Der muss zwangsweise seinen Schlüssel hergeben. Damit lassen sich die beiden Türen in der runden Kammer öffnen. Mithilfe der Schalter setzt man die Zahnräder in Gang, um die Gitter oben und unten im Gewölbe zu heben bzw. zu senken. Wenn der obere Durchgang offen ist, ist der untere versperrt und umgekehrt. Hinter jedem Gitter liegt eine Endkammer mit verschiedenen Schaltern.
Schalterkombination im Gang hinter dem Schlüsselmeister: Mitte, links, rechts. Anschließend den Säulenschalter aktivieren.
Im Gang hinter den Zombies: Mitte, rechts, links. Anschließend den Säulenschalter aktivieren.
In den unteren Gängen ist keine Kombination nötig.
Sind alle vier Säulenschalter gedrückt, geht's in der zentralen Kammer weiter. Dort sind jetzt vier Druckschalter an Steinsäulen erschienen. Damit wird die große Tür geöffnet.

Halle des Schwarzmagiers

Schnurstracks in die Halle zu stiefeln, ist glatter Selbstmord. Erst mal werden alle Suchenden nacheinander auseinander genommen. In den vier Seitenkammern findet sich noch allerlei nützlicher Krempel (Tränke, Schriftrollen usw.). Frisch gestärkt an den Schwarzmagier herangetreten, faselt er das Ende der Welt herbei. Im Anschluss saugt er erst mal alles Mana weg und auch noch Lebensenergie. Taktischer Rückzug ist da angesagt. Aus großer Entfernung lässt er sich bestens mit der Runenmagie „Böses vernichten" ins Jenseits befördern. Bei seinen Überresten findet man eine Beschwörungsformel. Andächtig kniet man sich vor der großen Metalltür hin und spricht die Formel – Sesam öffne dich, oder wie es bei **Gothic** heißt: **KHADOSH EMEM KADAR**.

Der Drachenmeister

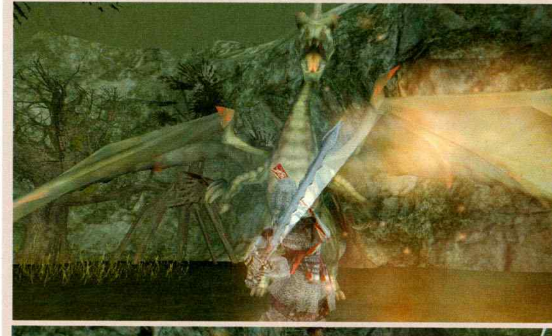
Der finstere Oberboss tritt in abgemagerter Form eines untoten Drachen auf. Nach dem üblichen „Ich werde die Welt beherrschen" geht's zur Sache. Der Unhold kann auch nicht viel mehr als seine Kollegen im Minental. Ich bleib dicht an ihm dran und verpass ihm laufend Seitwärtshiebe mit dem geweihten Zweihänder. Wer zu nahe am Rand der Halle entlangmarschiert, bekommt Probleme, da aus den vergitterten Gängen untote Orks hervorkommen. Also immer schön in der Mitte bleiben. Auf dem Rückweg zur Ankerstelle sammel ich noch meine Kumpels ein. Was auf dem Schiff passiert, muss jeder selbst rausfinden.

STEFAN WEISS

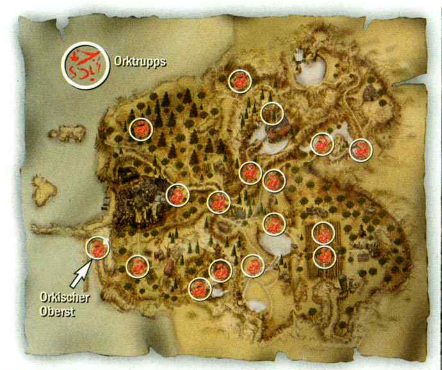
Drachenkampf

Alle Drachen gehen nach dem gleichen Muster vor: Greift man sie frontal an, kicken sie einen weg. Dem Nahkampf versuchen sie immer durch kurze Seitwärtsflüge zu entkommen. Daher gilt:

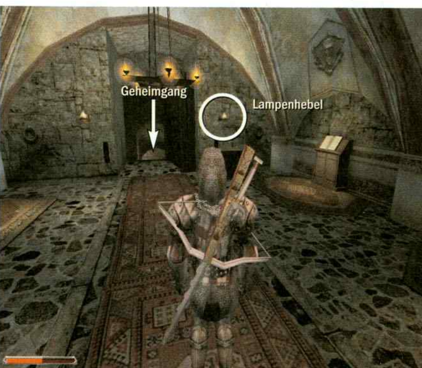
Am besten von der Seite und mit 'nem Geschwindigkeitstrank intus auf das Schuppentier drauf. Versucht das Vieh auszubüxen, läuft man in die gleiche Richtung und greift sofort wieder an. Wird das Lebenspunktekonto sehr knapp, einfach schnell im Zickzack weglaufen, die Dragos sind faul und folgen einem kaum. Frisch gestärkt startet man dann die nächste Attacke. Die Kämpfe gegen die Drachen sind nicht wirklich schwer, erfordern nur eine Portion Geduld.







KRIEGSLIST Schalten Sie zuerst den Oberst der Orks aus (markierte Stelle). Dann fällt Ihnen diese Karte in die Hand, auf der alle Orktrupps verzeichnet sind.



SESAM ... Wer im Keller des Klosters eifrig alle Gegenstände an der Wand abklappert, findet schließlich den Hebel, um die geheime Krypta freizulegen.

A

Age of Mythology

Mission 13:

1. Schicken Sie die Soldaten vor dem Stadttor zu der Stelle, an der Ihre Helden gefallen sind. Neben dem Tempel befinden sich drei Reliquien.
2. Befehlen Sie dem Pharao, die Reliquien in den Tempel zu stellen. Bauen Sie nun Soldaten, bis die Ressourcen sich dem Ende zuneigen – benutzen Sie dafür alle drei Kasernen. Produzieren Sie zusätzlich Sagen-Einheiten, da der Gegner keine Helden in die Schlacht schickt.
3. Haben Sie Ihre Helden zum Leben erweckt, jagen Sie dem Wagen nach und beseitigen die Wachen. Während des Kampfes schicken Sie den Zentauren zum Wagen, um das Gefährt so früh wie möglich zu stoppen.
4. Nun müssen Sie ständig neue Einheiten nachziehen, um den Wagen zu schützen. Die schnellste Fluchtroute führt über den Bergpfad. Kurz vor den Stadttoren lauern Gegner im Hinterhalt.
5. Der Gegner schickt regelmäßig Kamelreiter, Infanterie und Sagen-Einheiten, die aus der südlichen Basis anrücken.

Mission 14:

1. Zu Beginn dezimieren Sie das feindliche Lager. Ziehen Sie sich aber zurück, sobald Sie die Wachtürme zerstört haben. Der Gegner rückt mit mehreren Kriegselefanten an, welche Ihnen zum Verhängnis werden können. Suchen Sie stattdessen Schutz zwischen den Zitadellen und bauen Sie sich eine Armee auf.
2. Wenn Sie dieses Tor angreifen, erhalten Sie Unterstützung von drei weiteren Käfern. Reißen Sie das Tor ein.
3. Vernichten Sie die Festung, um die gegnerischen Truppen wegzulocken. Lassen Sie Ihre Einheiten in der Basis wüten.
4. Haben Sie die Festung zerstört und die nachrückenden Feinde erledigt, wartet am Fluss ein Transportboot auf Sie. Lassen Sie Ihre Heldin einsteigen. Schleichen Sie aber durch das befreundete Dorf, um den Kontakt mit der gegnerischen Armee zu vermeiden.
5. Fahren Sie zum nördlichen Hafen, um Ihre Flotte zu vergrößern. Auf dem Hügel hinter dem Hafen sind vier Reliquien versteckt. Fahren Sie zum Gefängnis und nehmen Sie die feindlichen Schiffe unter Beschuss.
6. Befreien Sie Arkantos und seine Mitgefangenen.

Mission 15:

1. Fahren Sie mit dem Schiff nach Südwesten zum Hafen. Unterwegs lauern Ihnen ein paar gegnerische Schiffe auf.
2. Während Sie Ihre Basis aufbauen, werden Sie regelmäßig von der Basis im Norden



und fast zeitgleich vom Strand aus angegriffen. Stellen Sie Ihre Einheiten zentral auf.

3. Bauen Sie sich eine Armee auf und marschieren Sie in der nördlichen Basis ein, um die Angriffe vom Festland zu stoppen.
4. Jetzt zerstören Sie noch den Leuchtturm und es werden auch keine Transportschiffe mehr an Ihrem Strand landen. In aller Ruhe können Sie nun Ihre Armee verstärken und einen Angriffstrupp zusammenstellen.
5. Landen Sie Ihre Truppen und legen Sie die Feindbasis in Schutt und Asche. Sollten Sie im Laufe der Zeit alle Einheiten verlieren, können Sie in Ruhe Nachschub bauen.
6. Sobald Sie den Wagen gefunden haben, eskortieren Sie die wertvolle Fracht zum Südausgang der Basis.

Mission 16:

Zu Beginn der Mission muss Arkantos einige Prüfungen bestehen. Die Aufgaben sind sehr leicht, da Sie lediglich einige Gegner besiegen müssen. Die Statuen am Tempel feuern Blitze auf Ihre Gegner und bei der nächsten Station werden Sie von dem kompletten Heldentrupp unterstützt. In der Unterwelt schaffen Sie die Felsbrocken, die den Durchgang blockieren, aus dem Weg.

1. Steuern Sie zunächst die Piratenschiffe in nordwestliche Richtung. Bei dem Gefecht mit der Flotte des Feindes erhalten Sie die Unterstützung von drei Kraken. Sobald der Weg zur Küste sicher ist, laden Sie Ihre Helden in die Transporter und setzen Ihre Einheiten über. Beachten Sie, dass sich auch in den anderen Transportschiffen Einheiten befinden.
2. Bauen Sie schnell eine Basis auf. Der Feind ist in der Überzahl und greift mit Katapultunterstützung an. Achten Sie auch darauf, dass keine feindliche Einheit zu nahe an Ihre Gebäude kommt, sonst wird der Gegner ein Erdbeben auf Ihre Stadt loslassen.
3. Stellen Sie nun eine schlagkräftige Armee auf die Beine und teilen Sie diese in zwei Gruppen. Die schwächere der beiden Gruppen attackiert das Tor am Flussufer.
4. Die starke Gruppe steigt in die Boote und landet am Hafen neben dem Wasserfall. Warten Sie jedoch ab, bis die schwächere Gruppe die Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. Nun schicken Sie ein paar Kampfschiffe vor, um das Feuer der Wachtürme von den Transportern abzulenken.
5. Greifen Sie das Weltwunder an – mit allem, was Sie haben. Auch Ihr Widersacher, der Zyklop, wird Ihren Angriff unterstützen. Setzen Sie an dieser Stelle das Erdbeben ein.

Mission 17:

1. Schicken Sie die Truppe ins Dorf und klappern Sie alle Gebäude ab. Erkunden Sie das



Gebiet rund ums Dorf, da sich an einigen Stellen noch Feinde verstecken. Ist das Gebiet gesichert, beginnen Sie mit dem Basisaufbau. Es sind genügend Rohstoffe vorhanden und das Lager lässt sich leicht verteidigen.

2. Das ist der einzige Punkt, an dem gegnerische Truppen an Land gehen: Stellen Sie hier Ihre komplette Streitmacht auf, um die Eindringlinge abzufangen. Diese Position eignet sich auch sehr gut für den Bau einer Festung und mehrerer Wachtürme.
3. Sobald Ihre Einheiten fertig für die Schlacht sind, transportieren Sie 20 Einheiten zum westlichen Strand. Für den Transport eignet sich der Leviathan aufgrund seiner vielen Trefferpunkte besonders gut. Als Begleitschutz schicken Sie einige Schiffe mit. Am Strand werden Geisterschiffe erscheinen und Sie unter Beschuss nehmen. Beeilen Sie sich mit dem Abladen der Einheiten.
4. Bringen Sie Amanra zu diesem Platz und vernichten Sie jeden Widerstand, um den Sieg davonzutragen.

Mission 18:

1. Zuerst bauen Sie wieder die Basis auf. Fangen Sie schon früh damit an, jede Menge Einheiten zu bauen, damit Sie Ihr Lager verteidigen können.
2. Zerstören Sie die alten Tempel, was gleich zwei Effekte hat: Ihre Basis wird nicht mehr von Mumien attackiert und Sie erhalten pro zerstörten Tempel 1.500 Goldeinheiten.
3. Die größte Sorge auf dieser Karte ist der fehlende Holzbestand. Hier empfiehlt es sich, mit einem Trupp, bestehend aus einem Wagen der Wikinger und fünf Arbeitern, die mageren Holzvorkommen abzuernten.
4. Der Feind greift häufig und mit schlagkräftigen Truppen an. Bereits ab der fünften Welle besteht der Angriffstrupp aus mehreren Kriegselefanten, Belagerungswaffen und Sagen-Einheiten. Bauen Sie – sobald möglich – Elefanten, weil Sie andernfalls keine Möglichkeit haben, die anrückenden Feinde zu stoppen.
5. Wenn Ihre Verteidigung steht, sammeln Sie Truppen für einen Gegenangriff. Machen Sie die kleine Basis im Nordosten dem Erdboden gleich. Starten Sie den Angriff am besten nach einem Angriff der gegnerischen Armee, damit Ihre Basis nicht überrannt wird, wenn Ihre Hauptstreitkräfte außer Reichweite sind.
6. Als Nächstes ist die Hauptbasis an der Reihe. Dort stehen viele Türme und jede Menge Feinde. Hier werden Sie mehrere Wellen brauchen, um die Basis komplett zu zerstören.
7. Die letzte Basis befindet sich im Nord-



westen. Eine Welle Kriegselefanten genügt, um den Gegner in die Knie zu zwingen.

8. Der Baum ist nun ungeschützt. Sobald Ihre Arbeiter den Baum fällen, wird der Gegner eine Horde Schlangen heraufbeschwören. Stellen Sie zum Schutz der Arbeiter ein paar Elefanten und Bogenschützen auf. Sind die Schlangen besiegt, gibt es niemanden mehr, der Ihnen das Körperteil von Osiris streitig machen kann.

Mission 19:

1. Zerstören Sie die gegnerischen Gebäude und den Hafen, um die Piratenschiffe zu kapern. Die betenden Menschen beim Tempel stellen Ihnen aus Dankbarkeit Kolosse her.
2. Landen Sie Ihre Einheiten am östlichen Strand und bauen Sie eine Basis auf. Nun startet ein Countdown. Ist die Zeit abgelaufen, treffen die feindlichen Späher ein und Sie werden entdeckt.
3. Bevor die Zeit abgelaufen ist, bauen Sie an dieser Stelle eine Mauer und platzieren fünf bis zehn Türme dahinter. Fällen Sie unter keinen Umständen die Bäume an der Mauer. Solange Ihre Tarnung noch nicht aufgeflogen ist, transportieren Sie einige Arbeiter auf die südliche Insel, von wo Sie gestartet sind, da die Goldvorräte bei Ihrer Basis knapp sind. Auch Holz können Sie auf dieser Insel abbauen.
4. Im südlichen Eck der Karte befindet sich eine kleine Insel, auf der zwei Goldminen, zwei Reliquien und ein Transportadler zu finden sind. Der Adler ist sehr hilfreich, um die Kolosse vom Tempel zu Ihrer Basis zu schaffen.
5. Der Gegner unternimmt keine größeren Versuche, Ihre Basis einzunehmen. Stellen Sie eine Armee auf und kämpfen Sie sich zum Herz des feindlichen Lagers durch.

Mission 20:

1. Zu Beginn der Mission verwalten Sie gleich zwei Lager. Bringen Sie Ihre Wirtschaft in Gang und bauen Sie Einheiten. Der Gegner greift beide Basen regelmäßig an.
2. Beauftragen Sie Ihre Holzfäller, dieses Waldstück zu roden. Dadurch schaffen Sie einen direkten Durchgang zwischen Ihren Lagern. Wenn die Goldvorkommen erschöpft sind, können Sie Kamelkarawanen losschicken.
3. Errichten Sie an diesen Stellen Mauern, Türme und Festungen, um sich vor Eindringlingen zu schützen. Halten Sie eine kleine Truppe Kamelreiter bereit, um mit einem schnellen Ausfall die Belagerungsmaschinen der anrückenden Feinde zu zerstören.
4. Nach einiger Zeit wird Arkantos auf dem Hügel auftauchen. Schicken Sie seine Einheiten direkt in eins Ihrer Lager. Ignorieren



Sie alle Feinde, um das Körperteil von Osiris in Sicherheit zu bringen.

5. Bauen Sie eine Angriffsarmee und bringen Sie die drei Wagen zu dem Obelisken. Aus dem Tor strömen unendlich viele Kreaturen. Ignorieren Sie die Gegner und kümmern Sie sich darum, dass die Wagen an ihre Plätze kommen.

Mission 21:

1. Steuern Sie Ihre Schweine nach Norden und nehmen Sie sich vor den Dorfbewohnern in Acht. Befreien und retten Sie so viele Schweine wie möglich, um sie beim Tempel in Nordwesten in ihre menschliche Form zurückzuverwandeln.
2. Bauen Sie sich eine Basis auf. Mauern und Türme sind hier sehr nützlich. Eine kleine Armee reicht allerdings aus, um die Angriffe abzuwehren.
3. Hier wird Odysseus gefangen gehalten. Nehmen Sie Ihre komplette Streitmacht und zerstören Sie die Festung. Sobald Sie die Festung angreifen, werden weitere Feinde auftauchen.

Mission 22:

1. Sammeln Sie Ihre verstreuten Truppen und bauen Sie Ihre Basis auf. Beim Armeeaufbau müssen Sie hauptsächlich Helden produzieren, da die Tempel der Gegner sehr viele Sagen-Einheiten herstellen.
2. Bereits mit einem mittelgroßen Heer können Sie die beiden Außenposten zerstören.
3. Rüsten Sie Ihre Armee noch einmal auf und machen Sie sich auf den Weg zur Hauptbasis des Feindes. Nehmen Sie Helden und Sagen-Einheiten mit.

Mission 23:

1. Zu Beginn müssen Sie die Gegend erkunden und alle Riesen und Trolle beseitigen, die sich außerhalb der Höhle befinden. Danach bauen Sie ein Dorfzentrum auf dem Hügel. Dieser Platz lässt sich leichter verteidigen.
2. Sichern Sie die Höhleneingänge mit Mauern und Türmen. Durch den mittleren Eingang werden die meisten Feinde angreifen, deswegen eignet sich der Platz als Standort für eine Festung. Stellen Sie außerdem eine Truppe berittener Helden ab, damit Sie Löcher in Ihrer Verteidigung schnell flicken können.
3. Die Zwerge müssen die Wand durchbrechen. Statten Sie den kleinen Bergarbeitern einen Besuch ab. Wenn die Wand einstürzt, beseitigen Sie die Mumien und schnappen sich die drei Reliquien.
4. An dieser Stelle erschaffen die Riesen einen Heilungsbrunnen. Zerstören Sie die umliegenden Gebäude und nutzen Sie das heilende Wasser zu Ihrem Vorteil.



5. Nun gilt es, die Gänge zu durchsuchen und alle feindlichen Gebäude und Einheiten zu vernichten. Sie treffen ausschließlich auf Sagen-Einheiten und Belagerungsmaschinen. Deswegen muss Ihre Truppe zum größten Teil aus Helden bestehen.
6. Die Zwergenschmiede müssen Sie einnehmen und verteidigen, um die Riesen endgültig zu vertreiben.

Mission 24:

1. Dieses Gebiet wird von jeder Menge Riesen bewohnt. Bevor Sie den Wappenträger und seinen Besitzer losschicken, säubern Sie zunächst die Gegend. Alle Tempel und Riesen müssen beseitigt werden. Stellen Sie aber sicher, dass einer Ihrer Soldaten überlebt.
2. Errichten Sie eine kleine Basis. Haben Sie alle Tempel zerstört, wird Sie niemand angreifen. Bauen Sie sich eine kleine Helden-Armee und mindestens drei Belagerungseinheiten.
3. Wenn Ihre Armee fertig ist, lassen Sie Ihre Belagerungseinheiten die Steinblockade kaputt machen. Sobald die Felsen zu schwinden beginnen, werden viele Riesen auf Ihr Lager losmarschieren. Dieser Riesen-Armee können Sie auf keinen Fall standhalten.
4. Flüchten Sie nach Norden. An dem kleinen Wald müssen Sie einen kurzen Moment warten, dann ebnet Odin Ihnen den Weg.
5. Steuern Sie Ihre Einheiten zu der Markierung am Kartenrand, um den Riesen zu entkommen.

Mission 25:

1. Der Hügel, auf dem Sie gestartet sind, lässt sich sehr gut verteidigen. Platzieren Sie den Heilungsbrunnen in der Mitte und stellen Sie fünf Wachtürme auf. Mit den restlichen Ressourcen verbessern Sie die Treffsicherheit der Türme. Den alten Mann lassen Sie in einem der Türme Platz nehmen, damit er nicht zu Schaden kommt.
2. Der Hinterhalt ist gelegt. Nun locken Sie die feindlichen Stämme zu Ihrem Hinterhalt: Versuchen Sie, gleich alle Gegner zu provozieren, denn wenn Sie den Anführer eines Dorfes zur Strecke bringen, schließen sich die übrig gebliebenen Feinde Ihrer Armee an. Das gilt für alle drei Dörfer. Damit Ihr Fahnenträger nicht das Zeitliche segnet, lassen Sie ihn direkt nach der Flucht in einen Wachturm unterschlüpfen. Beginnen Sie mit dem westlichen Lager. Ihr zweites Ziel ist das nördliche Lager. Zum Schluss bleibt das östliche Lager. Dort stehen auch Belagerungswaffen.

Mission 26:

1. Dieses Dorf braucht Ihre Hilfe. Trolle machen die Gegend unsicher und haben die Goldmine besetzt. Geben Sie den Dorfbewohnern Arbeit und marschieren Sie mit Ihrer Truppe sofort zu den Minen.
2. In der Mine wimmelt es von Trollen, aber



für Ihren Heldentrupp ist das kein Problem. Schlachten Sie die Trolle ab und zerstören Sie die Passage zur Unterwelt, um dem Spuk ein Ende zu setzen. Beseitigen Sie das Gitter, hinter dem die Zwerge gefangen sind, – schon können sich die begabten Bergarbeiter auf die Goldvorkommen stürzen. Bevor Sie allerdings weiterziehen, bauen Sie das Dorf zu einer Basis aus. Wenn Sie alle Technologien erforscht und Ihre Armee vergrößert haben, ziehen Sie weiter zum zweiten Dorf.

3. Das Dorf wird ständig von Eis- und Bergriesen heimgesucht. Bewegen Sie sich nach Süden und zerstören Sie die feindlichen Gebäude. Danach bauen Sie bei den kleinen Fahnen Wachtürme.
4. Die Tochter des Clanführers ist entführt worden. Im Süden befindet sich eine Basis der Riesen. Nachdem Sie noch mal Ihre Armee vergrößert haben, ziehen Sie in die Schlacht.
5. Zerstören Sie den Wachturm, der sich hinter den Mauern befindet.

Mission 27:

1. Sichern Sie zuerst Ihr Lager. Errichten Sie Mauern mit je sechs bis acht Türmen an den markierten Stellen.
2. Der Gegner greift von beiden Seiten Ihr Lager an. Teilen Sie Ihre Streitmacht in zwei Truppen auf, um beide Seiten abzusichern.
3. Ist Ihre Armee groß genug und gut ausgerüstet, starten Sie einen Angriff auf die Kasernen des Gegners. Nehmen Sie einige Ballista mit.
4. Beim Eingang zur Unterwelt müssen Sie nur noch die Wächter beseitigen – schon haben Sie das Missionsziel erfüllt.

Mission 28:

1. Sie arbeiten gegen die Zeit: Rechts im Bild wird angezeigt, wie viel Schaden die Tür bereits erlitten hat. Schicken Sie gleich ein paar Zwerge samt Ochsenkarren in die Unterwelt. Dort gibt es jede Menge Gold, das Sie abbauen können. Wenn Sie in die letzte Epoche aufsteigen, wählen Sie Baldr als Gott aus. Nun bauen Sie jede Menge Arbeiter, weil Sie mit Baldrs Fähigkeit alle Arbeiter und Zwerge in sehr mächtige Helden verwandeln können. Genau das Richtige, um in der Unterwelt aufzuräumen.
2. Sobald das Tor bei 50 Prozent seiner Trefferpunkte angelangt ist, verwandeln Sie Ihre Arbeiter und stürmen los. Die feindlichen Streitkräfte haben gegen Ihre heranstürmende Helden-Armee keine Chance.

Mission 29:

1. Teilen Sie die Zwerge auf. Schicken Sie fünf zum Goldabbau, die fünf anderen Zwerge stellen den Hammerstiel her. Vom Süden her haben Sie im Moment nichts zu befürchten. Der Felsblock hält die Feinde immer noch zurück. Sichern Sie allerdings



nach Norden ab, denn es werden – kurz nach Beginn der Mission – mehrere Trolle auftauchen und Ihre Arbeiter attackieren.

2. Sind die Trolle erledigt, schicken Sie Ihre Helden nach Norden, um das Gebiet zu säubern. Das Ziel der Helden ist es, den Weg zur Goldmine bei Punkt 5 zu säubern. Bei den beiden markierten Stellen wird Gargarensis die Toten auferstehen lassen.
3. In der Zwischenzeit trifft im Südosten die Truppe ein, die den Hammerkopf transportiert. Selektieren Sie zuerst nur die Kampfeinheiten.
4. Befreien Sie die Zwerge und eskortieren Sie diese zu den anderen Zwergen bei dem Hammerkopf.
5. Kämpfen Sie sich bis zu dieser Goldmine durch. Ist die Gegend gesichert, befehlen Sie Ihren Arbeitern, Gold abzubauen.
6. Wenn Sie viel Gold abbauen, werden an dieser Stelle Verstärkungstruppen eintreffen. Bis auf die Zwerge, die Sie bei der Herstellung des Hammerstiels helfen lassen, bleiben alle Einheiten dort stehen. Die Einheiten verschaffen Ihnen genügend Zeit zur Flucht, sobald die Riesen und Trolle den Felsblock überwunden haben. Wenn der Hammerstiel fertig ist, transportieren Sie ihn in Richtung Norden ab. Ihre Helden haben inzwischen den Weg zum Hammerkopf gesichert. Setzen Sie nun die beiden Teile zusammen.

Mission 30:

1. Bauen Sie eine Basis auf und beeilen Sie sich. Kümmern Sie sich mehr um den Truppenbau als um die Wirtschaft.
2. An diese Stellen müssen Sie Mauern setzen. Bauen Sie sechs oder mehr Türme, um die Mauern zu sichern. Stellen Sie auch fünf der berittenen Helden hinter jede Barrikade.
3. Die Gegner kommen von allen Seiten. Speziell an dieser Stelle wird Gargarensis Ihre Mauern und Türme einstürzen lassen. Halten Sie hier auch einige Axtwerfer bereit, um die Mauern schnell wieder zu errichten.
4. Sobald Odysseus eintrifft, marschieren Sie nach Norden zu den zwei gelben Fahnen. Dort wartet Ihr Feind mit seiner Armee.

Mission 31:

1. Zuerst laden Sie einen Helden auf der kleinen Insel ab, um die Reliquie mitzunehmen. Fahren Sie mit Ihren Schlachtschiffen nach Norden und zerstören Sie alle Wachtürme an den Stränden. Auch die beiden Häfen in der nördlichen Bucht müssen Sie zerstören. Im nördlichen Eck der Karte sind zwei Seemonster, die Sie beseitigen müssen. Falls es notwendig ist, benutzen Sie den Blitz. Sobald der Weg sicher ist, laden Sie Ihre Einheiten am Strand ab. Errichten Sie nun eine Basis.
2. Den Vorposten der Gegner machen Sie dem Erdboden gleich. Hier werden auch einige Bewohner gefangen gehalten. Anschließend bauen Sie an der Engstelle, neben Ihren Häusern, eine Mauer. Platzieren Sie dort noch einige Türme und eine Festung. Jetzt brauchen Sie eine schlagkräftige Armee. Es bleibt Ihnen auch genug Zeit für die Forschung.
3. Hier warten die nächsten Gefangenen.
4. Diese Basis produziert ständig neue Einheiten. Zerstören Sie die Gebäude und befreien Sie die Gefangenen.
5. Bei dieser Festung finden Sie die restlichen Gefangenen, die Sie brauchen, um diese Mission zu gewinnen.

Mission 32:

1. Errichten Sie an dieser Stelle eine Mauer. Bauen Sie immer genügend Truppen. Ihre Einheiten sammeln Sie beim Heilungsbrunnen; errichten Sie dort jede Menge Türme.
2. Der Feind greift sehr oft und mit großen Armeen an. Seien Sie jederzeit auf der Hut.
3. Bauen Sie so bald wie möglich ein Weltwunder. Zeus wird Ihnen dann die Fähigkeit überlassen, Arkantos in einen Halbgott zu verwandeln. Sobald das geschehen ist, lassen Sie Arkantos direkt die Poseidonstatue angreifen. Mit seiner neuen Macht ist er so gut wie unbesiegbar.

MICHAEL MEYER



James Bond 007: Nightfire

Wieder einmal liegt es an dem galanten Agenten, die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Damit Sie von den zahlreichen Gaunern nicht zu häufig „gerührt oder geschüttelt" werden, haben wir einen 1a-Schlachtplan für Sie angefertigt.

Grundlegende Tipps

- Schallgedämpfte Waffen erregen wenig Aufmerksamkeit. Wenn Sie hingegen das laute Scharfschützengewehr abfeuern, kommen die Gegner aus der Umgebung angerannt.
- Lehnen Sie sich an Gebäudeecken nach Möglichkeit zur Seite. Ihre Feinde bemerken Sie dann nicht und Sie können aus der Deckung heraus feuern.
- Eliminieren Sie so wenig Bösewichte wie möglich. Das bringt einen immensen Punktebonus.
- Unterschiedliche Trefferregionen resultieren in unterschiedlich hohem Schaden. Es macht Ihren Gegenspielern wenig aus, wenn Sie diese in die Brust treffen. Nicht umsonst tragen sie kugelsichere Westen.
- Bevor Sie eine Tür öffnen, suchen Sie die nähere Umgebung mit Ihrer Röntgenbrille ab, um so unangenehmen Überraschungen aus dem Weg zu gehen

Wie komme ich in die Festung?

Plätten Sie die gegnerischen Einheiten und begeben Sie sich zum nächsten Torbogen. Öffnen Sie das Schloss mit Ihrer Laseruhr und eilen Sie nach oben. In einem der beiden Türme finden Sie eine Leiter, die Sie auf das Dach führt. Hangeln Sie das Stromkabel entlang und schleichen Sie um die Mauersimse, bis Sie einen Balkon finden. Zielen Sie mit Ihrem Handy auf den „Henkel" über dem Balkon und ziehen Sie sich hinauf. Jetzt können Sie die Festung betreten.

Wo ist die Party?

1. Wenn Sie durch das Haupttor in die Burg gelangt sind, ballern Sie sich durch den Innenhof. Hinter dem geparkten Lastwagen finden Sie einige Rüstungsteile. In dem Nebenraum hinter dem Brunnen ist ein Schalter für die Sicherheitstüren. Betätigen Sie den Hebel und kämpfen Sie sich durch den anderen Hof. Vergessen Sie nicht, den Generator im Verbindungsstück der beiden Höfe abzuschalten.
2. Gehen Sie durch die Tür an der Stirnseite des Hofes. Jetzt können Sie durch die Sicherheitstür gehen und die Wachen im nächsten Hof überraschen. Steigen Sie die Treppen empor und Sie gelangen zur Party.
3. Sollten Sie die Burg durch den Hintereingang betreten haben, steigen Sie die Wendeltreppe komplett nach oben. Dort erbeuten Sie ein Scharfschützengewehr bei einer der Wachen und haben obendrein eine super Aussicht, um den Hof zu säubern. Kämpfen Sie sich dann weiter durch die Höfe. Wenn Sie am Lkw angekommen sind, fahren Sie wie oben beschrieben fort.

Was mache ich auf der Party?

Feiern natürlich! Gehen Sie in der Eingangshalle nach rechts, an dem Leibwächter vorbei und betreten Sie den Partyraum. Nach der Ansprache mischen Sie sich unters Fetenvolk unterhalb der Galerie. Beim Kellner erhalten Sie Ihre Spezialausrüstung. Fotografieren Sie sämtliche Mädels im Raum mit dem Spezialfeuerzeug. Ist das erledigt, räumt oben der Gorilla das Feld und Sie können weiter in die Bibliothek.

Wo bekomme ich das verlorene Modul her?

Agentin Nightshade hat es. Gehen Sie die Treppe nach oben und neutralisieren Sie die Wachen mit dem Füller von Q. In der Roten Galerie klettern Sie über die Balken. Unter dem Bild links neben dem Kamin ist ein Tresor versteckt, den Sie mit der Laseruhr knacken. Gehen Sie weiter zum Speisesaal, um Ihre Kollegin zu finden.

Flucht mit der Seilbahn

Gehen Sie die Treppe nach unten und erledigen Sie die Wachen. Unten angekommen, ziehen Sie den Hebel auf der Konsole neben den Seilrollen. Greifen Sie sich den Raketenwerfer, der rechts neben den Stufen bei der Gondel liegt. Steigen Sie ein und drücken Sie den Knopf zum Losfahren. Mit dem Hubschrauber werden Sie mittels der Raketenwumme fertig. Feuern Sie mit dem Raketenwerfer per Rechtsklick auf den Hubschrauber. Mit den Steuertasten lenken Sie die Geschosse in Richtung des Ziels.

Wie gelange ich in den Tower?

1. Legen Sie zuerst die Suchscheinwerfer lahm. Der Generator befindet sich hinter dem Gebäude rechts von Ihnen. Wenn Sie zunächst zurück in Richtung Zaun und dann links entlanggehen, können Sie ihn nicht verfehlen.
2. Marschieren Sie zurück zu Agentin Nightshade. Verstecken Sie sich nach ihrer Aktion hinter der Ecke und lauern Sie der Wache auf, die den Generator reparieren will. Von ihr erhalten Sie die Zugangskarte. Auf geht's zum Tower. Mit dem Pass kommen Sie nun ohne Probleme in das Gebäude. Um weiter nach oben zu kommen, benötigen Sie einen Pass der zweiten Stufe. Er befindet sich auf dem rechten Schreibtisch des Büros, oben am Treppenabsatz.

Wie komme ich in die Festung?

Bevor Sie wie wild den Raum des Towers leer räumen, sollten Sie sich ein Gewehr von den Scharfschützen auf dem Laufsteg holen. In der Zwischenzeit hat Ihre Kollegin die Kameras deaktiviert und Sie können gefahrlos nach oben vorrücken. Von dort aus ist es für Sie ein Leichtes, ihr den Rücken freizuhalten.

Wo ist der zweite Hangar?

Kämpfen Sie sich unten durch die Büros den Weg nach draußen frei. In der Besenkammer sowie im Büro des Administrators bekommen Sie ein paar nützliche Utensilien mit auf den Weg. Sie müssen nun zum Eingang des Warenlagers, gehen Sie diagonal über den Hof. Auf der Ladefläche eines Lkws befindet sich eine Kiste mit diversen Utensilien. Laufen Sie nicht achtlos daran vorbei, sondern holen Sie sich die Beute. Schlagen Sie sich durch das Lager hindurch auf den Hinterhof, wo Sie einer weiteren Meute von Gegnern Herr werden müssen.

Wie schütze ich das Flugzeug?

Beseitigen Sie die Scharfschützen auf dem Radioturm. Dort bekommen Sie Munition für Ihr Gewehr. Auf dem Turm geraten Sie ziemlich schnell ins Kreuzfeuer, deshalb sollten Sie nicht dort oben bleiben, sondern nur kurz die Munition holen. Positionieren Sie sich lieber beim Flugzeug mit dem Blick zur Tür. Beginnt das Flugzeug zu rollen, laufen Sie einfach hinterher.

Wo ist der geheime Bunker?

Folgen Sie Mayhew. Gleich nach dem Teich sollten Sie aber einen kurzen Abstecher in das Büro gegenüber machen, dort liegt Munition.

Wie befreie ich die Geiseln?

1. Verlassen Sie den Bunker durch die Tür, durch die Sie hineingegangen sind. In dem

J



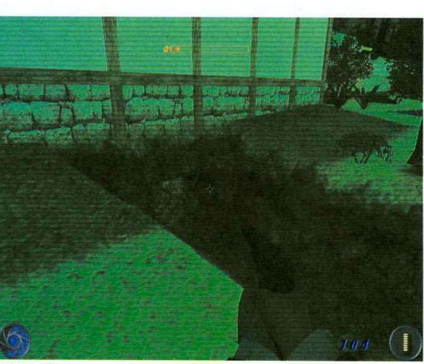
ABHÄNGEN Die feine englische Art, in die Festung zu kommen, ist der Weg übers Seil. Achten Sie auf die Funken, um keine unsanfte Landung hinzulegen.



FLUGSICHERUNG Die Sicherheitsvorkehrungen umgehen Sie, indem Sie den Generator (1) abschalten. An der Ecke (2) lauern Sie dem arglosen Wachmann auf.



KLETTERPARTIE Über die Lampe und die Kommode hüpfen Sie durchs Fenster. Auf dem Dach kommen Sie unbemerkt an die Geiseln heran.



MAULWURF Der Tunnel führt Sie direkt ins Badehaus. Auf jeden Fall eine feuchtfröhliche Überraschung für den Geiselnehmer, er bewacht den falschen Eingang.

langen Gang können Sie nun das Tor rechts öffnen und Sie gelangen zum Parkplatz. Neben den Luxuswagen stehen da noch ein paar Gangster mit einer der Dienerinnen. Um das Mädel nicht zu gefährden, müssen Sie zuerst den Typen neutralisieren, der direkt hinter ihr steht.

2. Nun gehen Sie einfach den Gang geradeaus weiter und Sie gelangen ins Wohnzimmer. Im oberen Stock finden Sie im Kleiderschrank zusätzliche Ausrüstung in einer Kiste. Vor dem Zimmer befindet sich eine Lampe. Hüpfen Sie von dort auf den Schrank und dann durchs Fenster, um so auf das Dach zu gelangen. In luftiger Höhe erledigen Sie die Geiselnehmer durch die Dachfenster und säubern das Dienerquartier. Über den kleinen Zwischengarten geht's in die Bibliothek mit der dritten Gefangenen. Dank des Hakens über dem Balkon leistet Ihr Handy hier gute Dienste.

3. Im Erdgeschoss kommen Sie rechts in Mayhews Büro mit dem Computer. Erkunden Sie den Gang gegenüber. Dort befindet sich das Schlafzimmer mit der Codekarte. Der Safe – wie sollte es anders sein – ist hinter dem Bild über der Drachenskulptur verborgen.

Wo befinden sich die letzten zwei Geiseln?

1. Die letzten Geiseln finden Sie entweder, wenn Sie aus dem Bunker über die Leiter in den Garten klettern – oder Sie versuchen Ihr Glück weiter durchs Schlafzimmer. Bei der ersten Variante tauchen Sie durch den Tunnel unter dem Haus, der rechts in dem Wassergraben versteckt ist, und Sie gelangen in das Badehaus.

2. Nach einem kurzen Scharmützel verlassen Sie den Raum auf der anderen Seite und stehen dann im anderen Abschnitt des Gartens. Dort finden Sie die zweite Geisel im Gartenhaus, in das Sie sich über die Strippe mit den Lampions hangeln. Erledigen Sie alle miesen Typen, um sie zu befreien. Nun eilen Sie einfach zurück in den Bunker und der Auftrag ist erledigt.

Wie komme ich aus der Tiefgarage?

Betäuben Sie die Wachen mit den Pfeilen. Die beiden Fahrstühle sind leider deaktiviert, allerdings gibt es hinten eine Feuertreppe, über die Sie weiterkommen.

Wie bekomme ich Zugriff auf die Fahrstühle?

Wenn Sie quer durch die Halle schleichen, kommen Sie zum Empfang. Aber Vorsicht! Durch das schwarze Glas kann die Wache Sie von innen sehen. Dort schläft ein Wächter hinter der Theke. Klauen Sie ihm seine Karte und gehen Sie zurück in die Halle. Auf der linken Seite befindet sich das Sicherheitsbüro mit der Fahrstuhlsteuerung.

Wie werde ich mit den Lasern fertig?

Die Laser müssen im Sicherheitsbüro dieses Stockwerks abgeschaltet werden. Schleichen Sie rechts herum durch die Büros und weiter zur Galerie. Schwingen Sie sich an den Lampenhaken über den Abgrund, um nicht gesehen zu werden. Der Eingang zum Sicherheitsbüro ist ein paar Meter um die Ecke – und noch mal zwei Räume weiter finden Sie den ersten Computer, den Sie mit dem Virus infizieren sollen. Das Büro des Administrators liegt hinter der Küche, nur leider ist es verschlossen. Im Nebenraum gibt es einen Zugang dorthin und schon haben Sie den zweiten Computer erledigt.

Was mache ich im dritten Stock?

Schleichen Sie an den Leuten bei den Generatoren vorbei. Hinter der Tür befindet sich ein Verteilerkasten an der Wand, den Sie sabotieren können. Das Licht ist aus und im Dunkeln ist gut munkeln. Im Raum hinter der Glasscheibe finden Sie den dritten und letzten Computer.

Wie klettere ich unentdeckt die Fassade hoch?

Die Sicherheitsmänner gehen ihrer kalkulierbaren Routine nach. Beobachten Sie die Routen der Wachen und klettern Sie dann erst Stück für Stück weiter.

Wo finde ich Mayhews Computer?

An dem Arbeitszimmer kommen Sie gleich am Anfang vorbei. Auf die Panzertür zum Terminal hacken Sie einfach mit Ihrem PDA ein. Schnappen Sie sich die Daten vom Terminal und wehren Sie sich gegen die finsteren Gestalten. Das Besprechungszimmer zu verwanzen, ist dann ein Kinderspiel.

Was mache ich im Penthouse?

Um die Wanzen zu legen, müssen Sie nur an den Schreibtisch herantreten und dann schnell zu der Holztür rennen, bevor der Hubschrauber auftaucht. An der Seite ist ein Codeschloss, das Sie überlisten müssen, um in die Waffenkammer zu gelangen. Das Gitter bekommen Sie mit konventionellen Mitteln nicht auf, nur der Hubschrauber hat genug Feuerkraft dazu. Wenn Sie bei den Überresten des Schreibtischs in die Hocke gehen, feuert er eine Rakete ab und trifft den Schrank. Das verschafft Ihnen Zugang zu dem Raketenwerfer, mit dem Sie den Heli vom Himmel holen.

Was mache ich im Lüftungsschacht?

1. Versuchen Sie, so viele Wachen wie möglich zu erledigen, bevor Sie runterspringen. Es stehen jede Menge explosive Fässer herum, die sich für diesen Zweck exzellent einsetzen lassen.



PENNER Der Pförtner schlummert sanft vor sich hin, während Sie ihm leise den Sicherheitspass klauen.

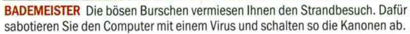


DURCHBRUCH Der Wandschrank bricht unter der geballten Feuerkraft des Hubschraubers zusammen.



ABGESPACED Im Raumfahrt-Trainingscenter treffen Sie auf Roog, die rechten Hand von Drake.





BADEMEISTER Die bösen Burschen vermiesen Ihnen den Strandbesuch. Dafür sabotieren Sie den Computer mit einem Virus und schalten so die Kanonen ab.



SCHWERER AUSNAHMEFEHLER Nach Ihrer Spezialbehandlung mit Sprengstoff und Granaten haben diese Server nicht mal mehr einen Bluescreen.

2. Klettern Sie nach oben und halten Sie sich bis zum Ende der Röhre rechts. Dort ist der beste Platz zum Ausstieg, Sie bekommen dort einen ganzen Haufen Ausrüstung und Feinde stehen dort auch keine. Ein Raum weiter befindet sich der Serviceaufzug.

Wie aktiviere ich den Serviceaufzug?

Kämpfen Sie sich durch die Halle mit den Turbinen. Die Tür gegenüber führt zu den Generatoren. Dort finden Sie den Stromschalter.

Wie bekomme ich die Turbinen in Gang?

Fahren Sie mit dem Serviceaufzug nach unten. Die Sicherheitstüren zur Turbinensteuerung öffnen Sie in dem Raum vor dem Fahrstuhl. Lassen Sie rechts die Fässer explodieren und gehen Sie zum Turbinenraum zurück. Aktivieren Sie die beiden Turbinen mit den Schaltern in den Kontrollräumen. Jetzt geht's wieder in den Keller, dort holen Sie sich den Raumanzug und betreten das Trainingsgelände durch die Schleuse.

Wo finde ich Roog?

Planschen Sie durch das Trainingsgelände zur nächsten Schleuse hoch. Die Laser in der Röhre setzen zeitweilig aus und Sie können durchschlüpfen. Nehmen Sie sich vor dem Rotor in Acht, wenn Sie nicht als Gehacktes enden wollen. Im nächsten Zylinder finden Sie endlich den Schurken Roog, nur leider macht er sich erst mal aus dem Staub und Sie hüpfen hinterher. Versuchen Sie ihn von oben zu beharken. Wenn das Gitter zum Ventilator geöffnet ist, stellen Sie sich unten auf eine Plattform.

Wie überlebe ich im Fahrstuhl?

Sie dürfen nicht erschossen werden. Halten Sie lange genug aus, der Aufzug fährt Stück für Stück nach unten weiter. Wenn Sie fast unten sind, werden Sie aus dem Durchgang gegenüber beschossen. Hängen Sie sich an den Henkel und retten Sie sich vor dem Absturz.

Wie bekomme ich die Server kaputt?

Die Server können nur mit Sprengstoff zerstört werden. In der Küche steht ein Aktenkoffer, der sich in eine Selbstschussanlage transformiert und zu feuern beginnt. Nehmen Sie den zweiten Koffer an sich, mit einem Rechtsklick lassen Sie ihn explodieren oder per Linksklick zur Selbstschussanlage werden. Im Konferenzraum liegt ein ganzes Arsenal an Waffen – inklusive Raketenwerfer. Das sollte reichen.

Wie zerstöre ich das Netzwerk?

1. In der Galerie zerschießen Sie das Glas zum Sicherheitsraum und deaktivieren die Absperrgitter. Weiter kommen Sie übers Treppenhaus. Oben und unten liegt Munition und eine Schutzweste. Ihr eigentlicher Weg führt nach unten. Die Wachmänner erledigen Sie mit dem Scharfschützengewehr bequem von oben aus.
2. Im 18. Stockwerk ist erst mal Schluss. Hangeln Sie sich zur nächsten Tür. Im Gang verfehlt Sie ein Gangster nur knapp mit einer Rakete und schießt ein Loch in den Boden. Springen Sie nach unten und schlagen Sie sich durch die Räumlichkeiten zurück ins Treppenhaus. Ganz unten können Sie Ihr Equipment wieder aufstocken.

Wie zerstöre ich das restliche Netzwerk?

Im siebten Stock sind mehrere Server verteilt. Im Anschluss an den Raum mit den vielen Sprengfallen stehen die ersten beiden. An der Längsseite der Galerie finden Sie den Konferenzraum mit den Sprengsätzen und einer Kiste mit Granaten und Munition. In den anliegenden drei Räumen zerstören Sie die übrigen Computer. Beim Empfang benutzen Sie den Fahrstuhl nach unten.

Wie bekomme ich die Lieferwagen platt?

Sollten Sie noch einen Koffer vorrätig haben, postieren Sie ihn in der Nähe des Aufzugs in Form einer Selbstschussanlage. Diese hält Ihnen den Rücken frei. Positionieren Sie sich auf dem Podest bei den Notausgängen, dort kann der Van schlecht hinballern, da er nur auf der rechten Seite einen Schützen hat. Von dort aus beharken Sie das Vehikel mit dem Raketenwerfer, Ihre Selbstschussanlage mischt dabei kräftig mit. Die übrigen Kleinbusse stehen jeweils in den Ecken, einer befindet sich in der Mitte der Tiefgarage.

Wo bitte geht's hier raus?

Neben dem Podest kommen Sie über die Nottreppe wieder nach oben und können sich den Weg durch die Empfangshalle nach draußen freikämpfen. In der Sicherheitsabteilung gibt es kugelsichere Westen und Munition sowie den Schalter für die Absperrungen. Sie werden dann mit einem heißen Schlitten im Foyer abgeholt.

Wo ist mein Surfbrett?

Keine Panik, gehen Sie am Strand entlang zur Hütte und heben Sie das Schurkennest aus. Die automatischen Kanonen bringen Sie per Virus zur Strecke. Nun folgen Sie einfach dem Pfad die Klippen hinauf.

Wie komme ich zur Insel?

Kein Problem: Tauchen Sie bis zur rechten Trafostation. Dort ziehen Sie sich an der Leiter aus dem Wasser. Bei den gelben Rohren befindet sich wieder ein Haken, mit dessen Hilfe Sie die Felsen erklimmen können.

J



ABGEHOBEN Mit dem Handy ziehen Sie sich am Haken hoch und entgehen so dem Sturz in die Tiefe.



AUFZUG Die Startrampe spielt verrückt, wenn Sie im Gebäude gegenüber den Virus einsetzten.



KLAR Tauchen Sie tief, um nicht gesehen zu werden. Hinter den Rohren ist ein nützlicher Haken versteckt.



EXPLOSIV An den drei Brückenpfeilern bringen Sie Sprengsätze an. Eine böse Überraschung für die Verfolger, die buchstäblich aus allen Wolken fallen.



WEITBLICK Auf dem Dach des Radioturms haben Sie eine gute Übersicht. Der anrückenden Verstärkung können Sie so gelassen entgegensehen.

Wo finde ich den Sprengstoff?

Gehen Sie weiter durch die Höhlen und in der Werkstatthalle rechts die Treppe rauf. Nach dem Mannschaftsraum müssen Sie im hinteren rechten Eck das Schloss auflasern und die Sprengsätze mitnehmen.

Wo sind die Raketen?

Rennen Sie die Wendeltreppe rauf und bleiben Sie im Gang. Zwei Ecken weiter sehen Sie die Abschussrampe. Im Gebäude gegenüber bringen Sie Qs Wurm zum Einsatz. Springen Sie ins kühle Nass und tauchen Sie in den Container auf dem Grund. Die Plattform missbrauchen Sie einfach und erklimmen darüber die Startrampe. Für das letzte Stück benutzen Sie den Enterhaken.

Wie deaktiviere ich den Störsender?

1. Folgen Sie dem Pfad nach oben und seien Sie ganz Gentleman: Die holde Maid befreien Sie mit dem PDA. Kämpfen Sie sich den Weg an den Klippen entlang frei und Sie gelangen zu der Basis. In der kleinen Hütte, die direkt vor Ihnen liegt, finden Sie einen Geheimgang zum nächsten Gebäude sowie Ausrüstung.
2. Einen Schalter des Störsendesr entdecken Sie im ersten Stock des Sendeturms, einen zweiten gibt's in dem Turm hinter der Bunkeranlage. Haben Sie das Signal lahm gelegt, säubern Sie das Gebiet am besten vom Dach des Turms aus, das Sie über die Leiter an der Außenseite erreichen.

Die Brücke

Sommer, Sonne, Strand: Entspannen Sie sich und gehen Sie mal wieder baden. Ihre Aufgabe ist es, den drei Brückenpfeilern einen Besuch abzustatten und sich dann zurückzulehnen. Die Explosion rettet Sie und Ihre Kameradin vor den Verfolgern.

Wie dringe ich in die Basis ein?

Versuchen Sie, sich möglichst unbemerkt hineinzuschleichen. Fahren Sie bei den Raketen den Flaschenzug beiseite und ziehen Sie sich links am Haken hoch. In der nächsten Halle nutzen Sie den Haken links oben an der Querstrebe, um unentdeckt zu bleiben und einen Raketenwerfer abzustauben. Über den Luftschacht rechts kommen Sie in den Lift der Sicherheitsabteilung. Unten angekommen, fotografieren Sie die Blaupausen im Büro vor dem Fahrstuhl.

Abschalten der Silos

Von der Wache erhalten Sie die passende Sicherheitskarte. Verändern Sie wieder die Position des Krans und greifen Sie zum Telefon. Nehmen Sie den Zug, damit sparen Sie sich Zeit und Ärger, springen Sie aber noch vor der Glasröhre ab, so gelangen Sie besser an die Gegner heran. Rechts ist der Mannschaftsraum, links geht's zum Kontrollraum. Speisen Sie den Virus ein und zünden Sie die Rakete mit dem roten Knopf. Weiter geht's nach unten mit dem Fahrstuhl.

Wo finde ich Drake?

Gehen Sie die Treppe ganz hinunter, unter dem Treppenabsatz liegt etwas Ausrüstung. Halten Sie sich nicht lange mit den Wachen auf, schauen Sie lieber, dass Sie weiterkommen. In den Schränken der Mannschaftsräume liegen diverse Utensilien herum. Kämpfen Sie sich durch die mit Sprengfallen gespickte Halle. Der Weg führt Sie weiter durch den kaputten Fahrstuhl an den Haken hoch.

Stoppt Kiko!

Begeben Sie sich schleunigst in den nahe liegenden Sicherheitsbunker, bis die Raketen gestartet sind. Wenn Sie dem Ninja das Handwerk gelegt haben, fahren Sie schnell nach oben und starten das Shuttle mit dem Knopf neben der Tür zur Gangway.

Das Finale

Hüpfen Sie Drake hinterher. Schießen Sie rechts die Kisten kaputt und füllen Sie Treibstoff auf. Gehen Sie nach rechts und zerschießen Sie das Glas. Über die Steuerelemente unten auf der Plattform öffnen Sie die Klappen der Raketen. Betätigen Sie beide Hebel und den Knopf, um sie zu deaktivieren. Den nötigen Treibstoff für das Jetpack gibt's unter der Rampe. Die Schleuse wird geöffnet, sobald Sie fertig sind. Jetzt kommt der große Showdown. Kümmern Sie sich um Drake und befreien Sie endlich die Welt von diesem Scheusal. ANSGAR STEIDLE



PLATZ DA! Um genügend Bewegungsfreiheit zu haben, fahren Sie an der Konsole den Flaschenzug beiseite. Erst dann kommen Sie auf die andere Seite.



BRENZLIG Die vier Raketen müssen Sie unter Zeitdruck entschärfen. Von Ihren Gegenspielern werden Sie dabei aus allen Himmelsrichtungen beharkt.

Fußballmanager 2003

Schöner, besser und vor allem komplexer als je zuvor präsentiert sich der neue Fußballmanager 2003. Die folgenden Tipps stammen vom Kölner EA-Sports-Entwicklerteam höchstpersönlich. Mit den exklusiven Tricks und Kniffen der Spieledesigner, steht Ihrem Erfolg nichts mehr im Weg.

Neue Bonuskombinationen

Gegenüber dem **FM 2002** wurden weitere Bonuskombinationen ergänzt (insgesamt gibt es jetzt weit über 50). Insbesondere für Abwehrspieler bieten sich neue Möglichkeiten. Orange hervorgehobene Eigenschaften Ihrer Spieler bei den Trainingszielen zeigen übrigens an, dass beim Erlernen einer Fähigkeit ein Bonus winkt.

Kettenhund	Zweikampf +2, Einstellung +2, Kopfball +1, Antritt +1	+1,5 (wenn Manndeckung wirksam)
Turm in der Schlacht	Kopfball +2, Einstellung +2, Führung +2	+2 (wenn Abwehrspieler)
Panther	Reflexe +2, Flugparaden +2	+1,5 (wenn Torwart)
Krake	Strafraumbeherrschung +1, Mann gegen Mann +1	+1 (wenn Torwart)
Fahnenstange	Def. Zweikampf -1, Schnelligkeit oder Antritt -1	-1 (wenn Feldspieler)
Methusalem	Spieler ist > 36 Jahre alt	-0,5 (wenn Feldspieler)
Nesthäkchen	Spieler ist < 19 Jahre alt	+0,5
Tornado	Schnelligkeit +2, Antritt +2, Dribbling +2, Einstellung +2	+2,5 (wenn Mittelfeld oder Stürmer)

Tastatursteuerung

Nicht nur im 3D-Spiel können Sie den **FM 2003** über die Tastatur steuern. Die folgenden

1 - News	q - Mitarbeiter
2 - Aufstellung	w - Eintritt und Stadion
3 - Taktik	e - Bandenwerbung
4 - Training	r - Vereinsgelände
5 - Jugendteam	t - Fanartikel
6 - Spielerkader	z - Kalender
7 - Beobachtungsliste	u - Statistiken
8 - Scouts	i - Karriere
9 - Transferliste	o - Optionen
0 - Finanzen	

Tasten lassen sich auch im Hauptmenü verwenden, um schnell zu den einzelnen Menüpunkten zu gelangen:
Wenn Sie bei geöffnetem Menü die Shift-Taste gedrückt halten, können Sie zwischen den Menüpunkten wechseln, ohne dass sich das Menü schließt. Vor allem wenn Sie am Anfang noch unsicher sind, hinter welchem Menüpunkt sich eine bestimmte Funktion befindet, können Sie so schnell auf die Suche gehen. Im Zweifelsfall gibt es auch immer noch das Büro.

Spielern eine Rolle versprechen

Während der Verhandlungen mit einem Spieler kann man diesem eine bestimmte Rolle im Team versprechen. Dies ist wichtig für die Einschätzung des Angebots durch den Spieler und für seine Moral nach der Unterschrift, besonders wenn er nicht zum Einsatz kommt. Die Rolle eines Spielers wird in der Spielerinfo ausgegeben.

Ich möchte dich in meiner Mannschaft haben.
Keine Boni oder Abzüge

Ich möchte ein Team um dich herum aufbauen.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler unter den drei Besten im Team wäre. Wirkt erst ab drei Jahren Vertragslänge. Der Spieler wird später 10 % schneller sauer als normal.

Du wirst auf deiner Position keine Konkurrenz haben.
20 % Vorteil bei den Verhandlungen, 20 % Nachteil, wenn der Spieler nicht spielt. Bei diesem Versprechen wirken alle Konkurrenzereignisse dreifach schlimm.

Es ist keine Frage, dass du bei mir immer einen Stammplatz hast.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen. Der Spieler wird 25 % schneller als normal sauer.

Wir möchten dich unbedingt längerfristig an den Verein binden.
5 % Vorteil ab drei Jahren Laufzeit des Vertrages. Bei Moral <70 wird der Spieler 20 % schneller sauer.
Du hast eine gute Chance, Stammspieler zu werden.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler <25 Jahre alt ist. Der Spieler wird 20 % schneller sauer, wenn er nicht innerhalb einer Saison wenigstens bei 1/3 aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.
Ich möchte, dass du hier deine Karriere beendest.
10 % Vorteil, wenn der Spieler >30 Jahre alt ist und der Vertrag mindestens drei Jahre läuft. Keine weiteren Nachteile.

Es wird für dich sicher nicht einfach, aber du hast eine gute Chance.
15 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 20 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (30 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Ich möchte dich als Ergänzungsspieler.
30 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 50 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (60 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Ich werde dich langsam aufbauen. Du wirst ein großer Spieler.
20 % Nachteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler ein Talent von 4 oder 5 hat und er <23 Jahre alt ist. Der Spieler wird 40 % weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 1/3 aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

Du wirst sicher die eine oder andere Chance erhalten.
20 % Nachteil bei den Verhandlungen, der Spieler wird 40 % weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 20 % aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

Ich möchte, dass du gut trainierst, auch wenn du nicht spielst.
40 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 75 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (80 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Bei uns in der Mannschaft ist einfach immer eine tolle Stimmung.
5 % Vorteil bei den Verhandlungen. Spieler wird bei einer Stimmung unter 10 um 10 % schneller sauer, sonst 10 % weniger schnell.

Geheime Boni bei den Verhandlungen

Bei der Entscheidung eines Spielers für einen Verein spielen nun auch andere Faktoren als nur die Zahlen im Vertrag eine Rolle. Diese werden während der Verhandlungen auch ausgegeben.

Stimmung im Team

Jeder Punkt über 10 bringt 0,5 % Bonus bei den Verhandlungen. Jeder Punkt unter 10 sorgt für 0,5 % Abzug. Die Stimmung in Ihrer Mannschaft können Sie jedoch konkret beeinflussen. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte (wird aber bei mehreren Feiern immer weniger). Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.

Disziplin

Jede Stufe Disziplin über dem Zustand „Alles OK" kostet 2 %. Allerdings sollten Sie die Zügel nicht zu sehr schleifen lassen. Je strenger Sie mit dem Kader sind, desto weniger tanzen Ihnen Ihre Spieler später auf der Nase herum.

Vereinsprestige

Jede Stufe Prestige bringt 1 % Bonus. Über Erfolge können Sie langfristig das Prestige eines Vereins verbessern, was Ihnen sehr viele Vorteile bringen kann.

Managerlevel

Jeder Level des Managers über 5 bringt 1 % Bonus, jeder darunter kostet 1 %. Sie haben es selbst in der Hand. Wenn Sie als Meistertrainer bekannt sind, werden auch gute Spieler eher zu Ihnen kommen.

Spielstärke-Änderungen bei Transfers

Kaufen Sie nicht die Katze im Sack. Verpflichten Sie einen Spieler nur dann, wenn Sie ihn vorher gescoutet haben. Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen.

Eigene Logos auf die Tribünen platzieren

Möchten Sie neue, individuelle Logos für die Tribünen erstellen, gehen Sie einfach folgendermaßen vor:

1. Zunächst erstellen Sie die entsprechende Grafik.

Logos auf Tribünen
\data\TemplateFiles\Logos
Die Grafik muss exakt 32x32 Pixel groß sein. Sie muss im BMP-Format (24 Bit) abgespeichert werden, was für die gängigen Grafikprogramme aber kein Problem ist. 255,0,255 ist die Transparenzfarbe. Am besten werfen Sie einfach einen Blick auf die vorhandenen Grafiken und leiten von diesen eine Variante ab.

2. Dann tragen Sie diese einfach unten in die Liste ein. Dazu müssen Sie das folgende File öffnen:
database\ger\StadiumDev Logos.txt

SPIELSTÄRKE-ÄNDERUNGEN BEI TRANSFERS

Verpflichten Sie niemals einen Spieler, den Sie vorher nicht gescoutet haben. Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen.

Änderung	Wahrscheinlichkeit für eine Änderung	Wahrscheinlichkeit für eine Änderung, wenn beobachtet
-2 Punkte	2%	-
-1 Punkt	10%	(8 - Level des Scouts
+/- 0	76%	Hängt von den anderen Wahrscheinlichkeiten ab
+1 Punkt	10%	(6 + Level des Scouts)% und man wird vorher informiert
+2 Punkte	2%	(1 + (Level des Scouts * 0,3))% und man wird vorher informiert

Außerdem spielt auch die Spielstärke eine wichtige Rolle für die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler tatsächlich besser oder schlechter als erwartet ist.

Beste Bewertung in einem Mannschaftsteil	Wahrscheinlichkeit
7 oder mehr Punkte	Niemals
6 Punkte	1% / (+2 Punkte niemals)
5 Punkte	10%
4 Punkte	60%
3 Punkte	80%
2 Punkte	90%
1 Punkte	100% (-1 oder -2 Punkte niemals)
0 Punkte	100% (-1 oder -2 Punkte niemals)

Ein Spieler mit einer Stärke von 4, der nicht beobachtet wird, hat also eine Wahrscheinlichkeit von 1 - (0,24 * 0,6) = 85,6 %, dass er tatsächlich über die angegebene Spielstärke verfügt. Die Abwertungswahrscheinlichkeit verdoppelt sich, wenn der Spieler aus dem Ausland verpflichtet wird.

3. Die Logos stehen Ihnen dann automatisch als Auswahl im Stadion-Editor zur Verfügung. Viel Spaß!

Vereinsgelände

Sie können jedem Verein im Editor ein zur Vereinsgröße passendes Gebäude zuweisen. Wenn Sie also Fan eines kleinen Vereins sind, stellen Sie durch die entsprechenden Einstellungen im Editor auch hier die größeren Gebäude ein. Sie sollten allerdings vorsichtig sein: Der Unterhalt ist nicht ganz billig.

Siegprämien

Für jeweils ein Prozent des durchschnittlichen Grundgehalts der Mannschaft gibt es einen Punkt zusätzliche Spielstärke. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie mit Prämien lieber großzügig sein.

Scouts

Besonders wertvoll sind Scouts, die bei aktivierten versteckten Attributen das Talent eines Spielers erkennen können.

Level 6: „Erkennt Talent, Hero-Spieler, taktische Ausbildung genau."
Level 5: „Erkennt Talente und Hero-Spieler genau."
Level 5: „Kann Talent und taktische Ausbildung exakt einschätzen."
Level 4: „Erkennt präzise das Talent eines Spielers."
Level 3: „Erkennt ungefähr das Talent eines Spie lers (+/-1)."
Level 1: „Erkennt grob das Talent eines Spielers (+/-2)."

Achten Sie darauf, immer den bestmöglichen Scout für diesen Bereich zu verpflichten. Das zahlt sich immer aus.

Effekte von Lehrgängen

Mitarbeiter können durch Lehrgänge ihren Grundlevel bis auf den Wert 5 steigern. Auf einem Lehrgang gewinnt ein Mitarbeiter mit 40 % einen Level. Der Preis für den Lehrgang ist abhängig vom Level, den der Mitarbeiter bereits erreicht hat. Manchmal kann es jedoch auch vorkommen, dass der Mitarbeiter ein vollkommen neues Sachgebiet erlernt.

LEVEL	PREIS TEURE ANGESTELLTE	PREIS BILLIGE ANGESTELLTE
1	50.000	25.000
2	50.000	25.000
3	50.000	25.000
4	50.000	25.000
5	125.000	62.500

Alternativ dazu ist es auch möglich, alle Mitarbeiter auf einen Schlag zu einem Lehrgang zu schicken. In diesem Fall werden die Kosten für alle Mitarbeiter addiert und es wird ein Rabatt von zehn Prozent gegeben.

Einzelgespräche

Hier einige elementare Regeln für erfolgreiche Gespräche mit Spielern.

„Großes Lob!"
Dies lohnt sich eigentlich immer, wenn der Spieler eine Form von mindestens 15 Punkten hat. Besonders effektiv ist es allerdings, wenn Sie einen Spieler das erste Mal nach längerer Pause (ab einem Monat) einsetzen und dieser gut spielt (mindestens Note 3).

„Werde schnell wieder fit!"
Dies sollte man immer machen, wenn ein Spieler länger verletzt ist. Bei einer Moral unter 50 kann man ihn auf diese Weise zehn Moralpunkte gewinnen lassen.

„Ich gönne dir eine Pause. Du bist müde."
Verwenden Sie dies nie gegen den alten Club eines Spielers. Gegen diesen wollen die Spieler immer auflaufen.

„Du hast das Talent. Mach etwas draus."
Spieler unter 20 mit mindestens Talent 4 und einer Form unter 7 Punkten können durch diese Ansprache besonders motiviert werden.

Mannschaftstaktiken verbessern

Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, gezielt einzelne Werte zu steigern.
Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Fitness und Müdigkeit

Sie benötigen nur eine Fitness von 60 Punkten, damit ein Spieler ein Spiel gut überstehen kann. Mit 80 Punkten hat ein Spieler eine wirklich gute Fitness und ist für normale Spiele bestens präpariert. Mit über 80 Punkten baut der Spieler eine Reserve für Pokalschlachten und für Verletzungszeiten auf. Bei der Müdigkeit müssen Sie während der Saison mit einem Anstieg auf 35 % rechnen. Erst bei über 45 % wird es kritisch, dann sollten Sie den betroffenen Spielern eine Pause gönnen. Unter 20 % sind dagegen zu wenig, Sie müssen in diesem Fall das Training für diesen Spieler verschärfen oder ihn häufiger spielen lassen. Achten Sie vor allem auf englische Wochen – wenn Sie drei Spiele innerhalb einer Woche haben, sollten Sie Ihr Trainingsprogramm auf ein Minimum zurückschrauben.

Der einfachste Weg für gute Fitnesswerte führt über den Co-Trainer. Wenn Sie diesem im Trainingsbereich hohe Fitnessziele vorgeben, wird er diese Schritt für Schritt auch erreichen.

Es ist eine gute Idee, vor und nach der Saison an den Fähigkeiten der Spieler zu arbeiten, während der Saison dagegen vor allem an den Mannschaftstaktiken zu basteln.

Mentoren

Versuchen Sie, Ihren Jugendspielern immer möglichst erfahrene Spieler als Mentoren zuzuweisen. Wichtig ist außerdem, dass der Mentor selbst immer die entsprechende Fähigkeit besitzt, damit er diese auch vernünftig weitergeben kann (Spielstärke geht immer). Geeignete Spieler sind jeweils in orangefarbener Schrift dargestellt.

Jugendspieler

Aktivieren Sie sofort bei allen guten Jugendspielern den Tutor. Sie vermeiden auf diese Weise, dass diese aus schulischen Gründen ihre Karriere beenden müssen.

Halbzeitpause

1. Achten Sie bei verfeindeten Spielern darauf, dass Sie diese bei schlechter Stimmung in der Mannschaft nicht einzeln kritisieren. Es kann sonst sehr leicht zu einem Streit mit üblen Folgen kommen. Wenn die Stimmung im Team unter 7 fällt, sollten Sie generell mit Kritik an einzelnen Spielern in der Halbzeit vorsichtig sein. Es kann sonst leicht passieren, dass diese auf andere Spieler schimpfen, die ebenfalls schlecht gespielt haben.
2. Bei einem Wutausbruch sollten Sie vorher nicht schon einzelne Spieler kritisieren, sondern sich lieber voll auf die gesamte Mannschaft konzentrieren. Sie nehmen dem Wutausbruch sonst seine Wirkung. Allgemein gilt: Ein Wutausbruch alle 20 bis 25 Wochen ist optimal und verschafft Ihnen Respekt.

Privatleben

Schenken Sie Ihrem Lebenspartner nicht zu viel Schokolade. Er oder sie bekommt sonst Übergewicht.

Turniere ausrichten

Versuchen Sie in der Vorbereitung unbedingt ein Turnier auszurichten. Gerade für kleine Vereine bringt dies lebenswichtige Einnahmen.

Nutzen Sie die Zeitung

Viele Artikel in der Zeitung geben wertvolle Tipps: Talente, Höhe von Sponsorenzahlungen, Transfergerüchte, Informationen über unzufriedene Spieler. Insbesondere die Meldungen im oberen Teil des Bildschirms sollten Sie auf jeden Fall immer lesen.

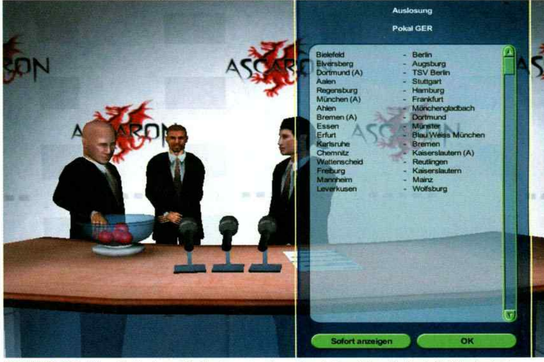
PC GAMES DANKT GERALD KÖHLER FÜR DIE FREUNDLICHE UNTERSTÜTZUNG.

Anstoß 4 - Insider-Tipps

Ascaron-Produktmanager Stefan Gebenus kennt Anstoß 4 in- und auswendig und verrät den PC-Games-Lesern seine besten Tipps.

Spielstart

1. Die Einstellungen zu Spielbeginn legen den Grundstein für Erfolg oder Misserfolg im späteren Spiel. Deswegen sollten Sie sich einen Moment Zeit für die Einstellungen zu Spielbeginn nehmen.
2. Eine wichtige Einstellung ist die „Spielart": Im schnellen Spiel kommen Sie nur direkt vor anstehenden Spielen ins Menü, die Zeit dazwischen läuft automatisiert ab. So können Sie das Spiel deutlich zügiger gestalten. Im detaillierten Spiel hingegen wird der Zeitvorlauf auch zu Beginn jeder Woche durch das Menü unterbrochen, damit Sie die bevorstehende Woche planen können. Die Option „Spielart" lässt sich jederzeit im Spiel unter „Optionen" ändern.
3. Noch wichtiger ist der Schwierigkeitsgrad. Er kann im laufenden Spiel zwar jederzeit angehoben, jedoch pro Spielstand nur einmal abgesenkt werden. Wählen Sie daher zu Beginn lieber zunächst einen niedrigeren Level aus; wenn Ihnen das Spiel dann zu leicht fallen sollte, können Sie ihn immer noch anheben.
4. Die Spielgeschwindigkeit wird nicht zuletzt durch die Länderauswahl beeinflusst. Die Länder, die Sie hier auswählen, werden im Spiel später komplett simuliert, d. h. alle Spiele in den Ligen dieser Länder werden komplett berechnet. Um mit vielen Ländern spielen zu können, ist ein schneller Rechner Pflicht. Sie können das Spiel aber auch beschleunigen, indem Sie in der detaillierten Länderauswahl die Ligentiefe begrenzen. So wird nicht jedes ausgewählte Land mit allen Ligen simuliert, was ja nicht nötig ist, falls Sie sich ohnehin nur für die Profiligen interessieren.
5. Über das Managerprofil legen Sie schließlich Ihre eigenen Stärken fest. Wie Sie die zur Verfügung stehenden Punkte verteilen, hängt natürlich ganz von Ihren Vorlieben ab. Allerdings sollten Sie dabei Ihre eigene Spielweise berücksichtigen und die Punkte hauptsächlich auf die Bereiche verteilen, die Ihnen besonders am Herzen liegen. Die Trainerfähigkeit kostet zwölf Managerpunkte; sie verhilft zwar zu besonders effektivem Training im gewählten Bereich, jedoch sollten Sie insbesondere beim Spiel in einer niedrigeren Liga (in der Sie mit einem geringeren Managerlevel und damit mit weniger Managerpunkten beginnen), überlegen, ob Ihnen dieser Vorteil wirklich zwölf Managerpunkte wert ist.



GRIFF INS KLO Wer möchte, kann die Auslosungen live mitverfolgen (hier: die Anstoß-4-Variante des DFB-Pokals). Der Start ins Spiel lässt sich per Options-Einstellung beschleunigen.

Die Mannschaft

1. Der Erfolg bei **Anstoß 4** steht und fällt mit der Mannschaft. Je ausgewogener und besser der Kader besetzt und je besser Ihre Taktik darauf abgestimmt ist, desto größer ist die Chance auf Erfolg. Bei der Kaderplanung sollten Sie Ihr Augenmerk nicht nur auf die effektive Spielstärke (ES) der Spieler richten, sondern auch besonders auf die sieben Einzelspielstärken. So sollte zum Beispiel die Abwehr nicht einfach nur aus starken Spielern bestehen, mindestens einer sollte dabei auch besonders kopfballstark sein. Die stärkste Viererkette nützt womöglich nichts, wenn alle vier Spieler gerade im Bereich Kopfbälle ihre Schwächen haben – mit hohen Flanken wäre so eine Abwehr leicht zu knacken.
2. Entsprechend sollten Sie bei der Aufstellung taktisch vorgehen. Wenn ein gegnerischer Stürmer als besonders kopfballstark bekannt ist (das erkennt man daran, dass er eine hohe effektive Spielstärke besitzt und zusätzlich ein grünes Kopfball-Icon als besonders herausragende Einzelstärke besitzt), so sollten Sie diesem Stürmer Ihren kopfballstärksten Abwehrspieler als Manndecker entgegenstellen. Im Mittelfeld können schnelle Leute wichtig sein, die Ihren Gegnern im Antritt rasch einmal ein, zwei Meter abnehmen können. Spieler mit guter Schussgenauigkeit hingegen sind in der Lage, präzise Flanken zu schlagen.
3. Diese Beispiele ließen sich beliebig fortsetzen. Wichtig ist auch, dass die gespielte Taktik mit den Stärken der Spieler übereinstimmt. So macht es wenig Sinn, dem Mittelfeld die Anweisung zu erteilen, hohe Flanken zu schlagen, wenn im Sturm niemand da ist, der diese auch per Kopf verwerten kann.

Scouting und Beobachtung

1. Sollte auffallen, dass dem Kader ein Spieler mit einer bestimmten Stärke fehlt, ergibt sich bei der Suche auf dem Transfermarkt oft ein Problem: Die Einzelstärken vereinsfremder Spieler sind unbekannt. Nun kann man auf der Suche nach einem schnellen Mittelfeldspieler natürlich einfach einen starken Spieler



VERGLEICH MACHT REICH Die Stärken (beziehungsweise Schwächen) der Kicker lassen sich sortieren – so finden Sie rasch die Idealbesetzung heraus.

KAUF MICH Leisten wir uns den Keeper von Dortmund oder doch eher den aus München? Im Direktvergleich offenbart sich, wer die besseren Paraden zelebriert.



TEURER SPASS Schon jetzt fasst unser schmuckes Stadion über 66.000 Plätze. Vor dem Bau-Auftrag werden Bauzeit, die Segnungen der finalen Ausbaustufe sowie die Kosten übersichtlich aufgeschlüsselt.

(effektive Spielstärke von 9 und höher) mit „Schnelligkeit" als bester Eigenschaft suchen – nur wird dieser Spieler nicht gerade billig sein. Alternativ bedient man sich des Spielervermittlers, der nach gezielten Einzelstärken sucht – doch der bietet seine Dienste auch nicht gratis an.

2. Die Lösung lautet: Scouting und Beobachtung. Unter „Transfer/Beobachtung" findet sich die Liste der Spieler, die Sie derzeit beobachten lassen. Wenn Sie einen interessanten Kandidaten entdecken, den Sie beobachten lassen wollen, können Sie ihn zum Beispiel aus der Spielerinfo heraus auf die Beobachtungsliste setzen. Sie müssen dann darauf achten, dass ihn Ihr Spielerbeobachter auch unter regelmäßiger Beobachtung hält. Ein Spielerbeobachter kann immer so viele Spieler gleichzeitig beobachten lassen, wie er Kompetenzpunkte hat. Wenn die Kompetenz des aktuellen Scouts nicht ausreicht (oder Sie derzeit gar keinen eingestellt haben), stellen Sie unter „Management/Personal" einen neuen ein. Wenn Sie regelmäßig Spieler beobachten lassen, lohnt es sich, hier ein paar Euro mehr für einen besonders kompetenten Kollegen auszugeben.

3. Nach einiger Zeit unter regelmäßiger Beobachtung kennen Sie die betreffenden Spieler und können nun entscheiden, wen Sie verpflichten wollen. So können Sie auf Dauer viel Geld für Spielervermittler oder teure Fehleinkäufe sparen – Scouting lohnt sich also!

Stadionausbau

Was kann es Schöneres geben, als das eigene Stadion zu einem Luxustempel auszubauen? Deswegen hier ein paar Tipps zum Stadionausbau:

1. Zentraler Bildschirm für den Stadionausbau ist der „Tribünenausbau" unter „Management/Stadion & Infrastruktur". Hier bauen Sie das Stadion blockweise aus, wobei ein Bauauftrag natürlich mehrere Blöcke gleichzeitig umfassen kann. Das Schöne am Stadionausbau ist, dass Sie nach Herzenslust herumprobieren können – erst wenn Sie auf „Auftrag erteilen" klicken, wird tatsächlich gebaut.

2. In diesem Beispiel wollen wir für das Stadion in Berlin die Tribüne an der Gegengeraden erweitern (natürlich funktioniert der Ausbau in allen anderen Stadien genauso). Dazu schnappen wir uns zunächst den Block „M". Über „Ausbau planen" bekommen wir Detailinformationen zu diesem Block, der bisher bis in die dritte von maximal sechs Ebenen ausgebaut ist.

3. Eine Ebene definiert sich über die Angabe des Neigungswinkels (20°, 30° oder 40°). Nach oben hin kann eine Tribüne zwar steiler, aber niemals flacher werden. Wer also bereits die unterste Ebene mit 40° baut, kann die restlichen Ebenen auch nur in diesem Winkel erweitern. Wir stellen für die vierte Ebene einen Winkel von 30° und eine Stufe ein. Die 3D-Darstellung des Blockes wird sofort entsprechend angepasst.

4. Die fünfte Ebene bauen wir ebenfalls mit 30° Neigung, allerdings ohne Stufe. Die sechste Ebene schließlich errichten wir mit 40° und Überhang. Überhänge oder Stufen kann es maximal zwei pro Block geben. Die Nutzung der Stufe kann rechts im Pulldown eingestellt werden, zur Auswahl stehen eine massive Mauer, ein offener Tunnelgang oder VIP-Logen, die wir für die erste Stufe dieses Blocks nun einstellen, die zweite Stufe erhält einen Tunnelgang.

5. Unter „Platztyp" können wir nun noch festlegen, ob die neuen Ebenen mit Steh- oder Sitzplätzen bestückt werden sollen. Wir entscheiden uns für Sitzplätze und verlassen den Bildschirm mit „Ok". Anschließend wiederholen wir alle Schritte noch einmal für Block „L" und Block „K".

6. Nun können wir uns über „3D-Ansicht" einen Überblick verschaffen, wie unser Stadion nach diesem Umbau aussehen würde. Die erweiterte Tribüne sticht sofort hervor – das ist vielleicht nicht schön für die Optik, doch das erweiterte Platzangebot mag diesen Nachteil aufwiegen. Über „Details einsehen" verschaffen wir uns einen zahlenmäßigen Überblick über die geplanten Ausbauten und sehen, dass wir die Kapazität des Stadions immerhin um fast 10.000 Plätze erweitern.

7. Die Ausbauzeit, in der die Blöcke nicht zur Verfügung stehen, beträgt jedoch stolze 68 Wochen. Außerdem würde der Ausbau über elf Millionen Euro kosten – ziemlich happig für den Berliner Etat zu Spielbeginn. Deswegen bringen wir das Stadion mittels „Planung verwerfen" wieder in seinen Urzustand zurück.

8. Doch im Laufe des Spiels wird der Verein immer wieder größere Summen zum Ausbau des Stadions bereitstellen – sportlichen Erfolg und somit ein regelmäßig ausverkauftes Haus vorausgesetzt. So kann die Traumarena nach und nach Wirklichkeit werden. Und auch mit dem normalen Saison-Etat sind Ausbauten durchaus möglich. So empfiehlt es sich, zunächst unüberdachte Blöcke auszubauen, da dies preisgünstiger ist – beim Ausbau muss sonst zunächst das Dach abgerissen werden, was sehr kostspielig ist. Außerdem sollten Sie die Blöcke lieber Schritt für Schritt um je eine Ebene erweitern als einen Block gleich bis zur sechsten Ebene auszubauen. Das sieht nicht nur besser aus, sondern ist auch günstiger.

PC GAMES DANKT ASCARON UND SPEZIELL STEFAN GEBENUS FÜR DIE FREUNDLICHE UNTERSTÜTZUNG.



BLOCK-ABFERTIGUNG Neigung und Geometrie können für jeden Block und jede Ebene separat eingestellt werden; auch die Dachform dürfen Sie wählen.



BLICK IN DIE ZUKUNFT Der größte Teil des Stadions ist nicht überdacht – das spart zwar Baukosten und -zeit, dafür setzen Sie die Fans dem strömenden Regen aus.


SCHNELLER.
HÄRTER.
TÖDLICHER.
IRONSTORM
Ab 25. Oktober für PC.
wanadoo
4x Studio
flashpoint
POWERED BY gamespy
www.stormgame.com

Tuning-Tipps

Gothic 2

Ohne 1.000 MHz unter der PC-Haube verkommt Gothic 2 zur reinen Ruckelpartie.
Unsere Benchmarks haben ergeben: Sobald Sie eine Grafikkarte mit Geforce2-Chip oder einen noch schnelleren Beschleuniger der Geforce3- oder Geforce4-Ti-Klasse besitzen, hängt die Spielgeschwindigkeit in **Gothic 2** nur noch von der Megahertz-Zahl Ihres Prozessors und der Menge des Arbeitsspeichers ab. Auf unserem Testrechner mit 700-MHz-CPU, 256 MB RAM und einer Geforce2-Ti-Grafikkarte ruckelte es erwartungsgemäß, wenn wir mit den Standard-Einstellungen spielen wollten (1.024x768, 16 Bit Farbtiefe, *Sichtweite 120 %*). Indem wir die *Sichtweite* auf *80 %* verringerten, konnten wir die Spielgeschwindigkeit aber deutlich steigern. Das hat damit zu tun, dass bei geringerer *Sichtweite* weniger Polygone zu sehen sind und die CPU entsprechend weniger Berechnungen durchführen muss. Wer hingegen eine CPU mit mehr als 1.000 MHz besitzt, kann die *Sichtweite* bis maximal *200 %* erhöhen. Weiterhin ist uns aufgefallen, dass **Gothic** mit 256 MB RAM kleine „Denkpausen" einlegt, weil Texturen von der Festplatte nachgeladen werden müssen. Diese kurzen Aussetzer lassen sich leider nur mit 512 MB Arbeitsspeicher aus der Welt schaffen. Wer kein Geld für Speicher ausgeben möchte, dem können wir lediglich empfehlen, die Auflösung zu verringern (kleinere Auflösung = kleinere Texturengröße) und die Festplatte zu defragmentieren.

BERND HOLTMANN

TUNING-TIPPS

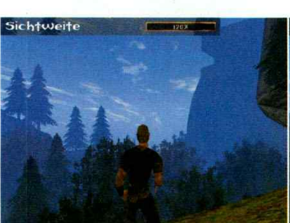
Um Gothic 2 ruckelfrei in 1.024x768 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
☐ 1.400 MHz ☐ Geforce2 Ti ☐ 512 MB RAM

Bei weniger als 1.000 MHz sollten Sie:
☐ *Sichtweite* reduzieren (minimal 80 Prozent)

Bei mehr als 1.000 MHz sollten Sie:
☐ *Sichtweite* hochregeln (maximal 200 Prozent, 300 Prozent bei mehr als 1.400 MHz)

Bei älteren Grafikkarten (TNT2, Geforce2 MX) sollten Sie:
☐ Auflösung auf 800x600 herabsetzen
☐ Texturqualität und Texturauflösung auf Low setzen

Tipps für schnellere Grafikkarten (Geforce3/4 Ti):
☐ Setzen Sie die Farbtiefe im Spiel auf 32 Bit
☐ Erhöhen Sie die Auflösung
☐ Aktivieren Sie den anisotropen Filter im Direct3D-Menü Ihrer Grafikkarte (ideal: Wert 2x)







FREIE SICHT Je höher die Sichtweite, umso mehr MHz-Muskeln muss Ihr PC unter der Haube haben. Im Bildausschnitt sehen Sie die jeweilige Sichtweite.

No One Lives **Forever 2**

Anspruchsloses Spiel? Schon ab 700 MHz darf Cate Archer ruckelfrei spionieren.
In **No One Lives Forever 2** können Sie auf Wunsch fast alle Grafikdetails manuell einstellen. Wir empfehlen Ihnen allerdings, sich zunächst an den drei voreingestellten Optionen *Hohe Detailstufe*, *Durchschnittliche Leistung* und *Hohe Leistung* zu orientieren. Auf unserem Test-PC (700 MHz, Geforce2 Ti, 256 MB) lief das Spiel selbst bei der Einstellung *Hohe Detailstufe* bis zu einer Auflösung von 1.024x768 akzeptabel. Da Sie die Farbtiefe im Spiel nicht herabregeln können, müssen Sie eventuelle Ruckler per Hand ausbügeln, indem Sie im *Leistungsmenü* manuell zum Beispiel den *Schatten* ausschalten. Das bringt Ihnen im Extremfall bis zu 35 Prozent mehr 3D-Performance. Etwas weniger Leistungszuwachs erhalten Sie, wenn Sie alle vier Optionen im Menü *Spezialeffekte* herunterregeln.

BERND HOLTMANN

TUNING-TIPPS

Um NOLF 2 ruckelfrei in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
☐ 1.000 MHz ☐ Geforce2 Ti ☐ 256 MB RAM

Bei älteren Grafikkarten (TNT2, Geforce2 MX) sollten Sie:
☐ Auflösung und Farbtiefe reduzieren
☐ Alle Optionen im Menü *Spezialeffekte* herunterregeln

Tipps für schnellere Grafikkarten (Geforce3/4 Ti):
☐ Alle Optionen im Menü *Spezialeffekte* maximieren
☐ Die Auflösung erhöhen
☐ Anisotropen Filter (2x) Ihrer 3D-Karte einschalten



AUFWENDIG Die Explosions- und Raucheffekte in NOLF 2 gehen zulasten der Grafikkarte.

Need f. Speed: **Hot Pursuit 2**

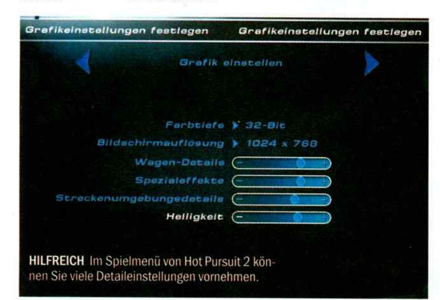
Hier haben Grafikkarte und Prozessorleistung fast gleiche Anteile an der 3D-Performance.
Für einen flüssigen Bildaufbau müssen Sie im Spielmenü „Grafik einstellen" den Detailgrad des Wagens, der Streckenumgebung und der Effekte verringern. Unsere Empfehlung: Wenn Sie einen Prozessor mit weniger als 1.200 MHz besitzen, sollten Sie alle Details auf mindestens ein Drittel reduzieren. Damit lassen sich auch hitzige Verfolgungsjagden ohne störende Rucker überstehen. BERND HOLTMANN

TUNING-TIPPS

Um Hot Pursuit 2 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 1.200 MHz
- ☐ Geforce2 Ti
- ☐ 256 MB RAM

Bei weniger als 1.200 MHz sollten Sie:
- ☐ *Streckenumgebungsdetails* senken
- ☐ *Spezialeffekte* senken

Bei mehr als 1.200 MHz sollten Sie:
- ☐ *Streckenumgebungsdetails* auf den Maximumwert anheben
- ☐ *Spezialeffekte* auf Maximum stellen



HILFREICH Im Spielmenü von Hot Pursuit 2 können Sie viele Detaileinstellungen vornehmen.

Age of **Mythology**



AUFWENDIG Damit Sie in Massenschlachten keine Ruckler erleben, sollte Ihr PC mindestens 1.200 MHz besitzen.

Trotz schöner 3D-Grafik sind CPU-Leistung und Hauptspeicher für Age of Mythology entscheidend.
An der Prozessorlast des Spiels können Sie nichts ändern – unter 900 MHz wird **AoM** zur Ruckelpartie. Auch die Spieleinstellungen lassen nicht viel Tuning-Spielraum. Um den wertvollen Hauptspeicher freizuschaufeln, sollten Sie unbedingt alle Hintergrundprogramme schließen (Anti-Viren-Programme, ICQ etc.), denn je mehr Speicher Ihr PC verwenden kann, umso kürzer werden die Ladezeiten. Grafikkarten ohne T&L (Kyro-Serie /TNT2-Serie) sind für **AoM** nicht zu empfehlen, da diese Chips kein Hardware T&L unterstützen. BERND HOLTMANN

TUNING-TIPPS

Um Age of Mythology in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 1.200 MHz
- ☐ Geforce2 MX
- ☐ 512 MB RAM

Bei weniger als 512 MB RAM sollten Sie:
- ☐ Hintergrundprogramme herabstellen

Bei älteren Grafikkarten sollten Sie:
- ☐ Grafikdetails auf *niedrig* stellen
- ☐ Auflösung auf 800x600 setzen

Aquanox 2: Revelation

Aquanox 2 ist ein Spiel mit zwei Gesichtern - wir erklären Ihnen, auf welche Stolpersteine Sie beim Tuning achten müssen.
Aquanox 2: Revelation zu tunen ist keine einfache Sache. Wenn Sie eine Grafikkarte besitzen, die Pixel Shader und Vertex Shader unterstützt (Geforce3/4-Ti-Chips, Radeon 8500 und alle Radeon-9000-Modelle), dann reicht ein Prozessor mit 800 MHz für reibungslosen Spielspaß aus. Für eine höhere Bildwiederholrate müssen Sie ergo Ihre Grafikkarte entlasten, indem Sie die Auflösung verringern oder die *Detailtexturen Terrain*, *Detailtexturen Objekte* oder *Zusätzliche Terraintextur* deaktivieren. Das Blatt wendet sich, wenn ältere DirectX-7-Beschleuniger vom Schlage einer Geforce2 Ti, Geforce4 MX oder Radeon 7500 in Ihrem Rechner stecken. Aufgrund der fehlenden DirectX-8-Unterstützung dieser Grafikchips muss Ihr Prozessor alle Aufgaben übernehmen, die sonst mithilfe von Vertex Shadern berechnet werden. Um dem PC jetzt mehr 3D-Performance zu entlocken, müssen Sie natürlich die CPU entlasten (siehe Tuning-Tipps). Kleine Info für Besitzer eines ultraschnellen P4-Prozessors mit 2,8 GHz: **Revelation** unterstützt das neue Hyper Threading, laut Entwickler Jorias wird das Terrain dadurch in maximaler Qualität dargestellt. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Aquanox 2 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
☐ 1.000 MHz ☐ Geforce4 Ti-4400 ☐ 512 MB RAM

Bei einer DirectX-8-Grafikkarte sollten Sie:
- ☐ Auflösung auf 800x600 herabsetzen
- ☐ *Detailtexturen Terrain* ausschalten
- ☐ *Detailtexturen Objekte* ausschalten
- ☐ *Zusätzliche Terraintextur* ausschalten

Mit einer DirectX-7-Grafikkarte sollten Sie:
- ☐ Schieberegler für *Landschaftdetails* auf 50 Porzent oder 25 Prozent setzen
- ☐ Schieberegler *Anzahl Pflanzen* verringern
- ☐ Schieberegler *Anzahl Plankton* verringern
- ☐ Schieberegler *Radardetails* verringern
- ☐ Schieberegler *Partikeldetails* verringern
- ☐ Dynamisches Licht & Schatten deaktivieren



SCHALTZENTRALE Im Detail-Menü können Sie die Spielgeschwindigkeit mit ein paar Handgriffen erhöhen.



KNALLEFFEKT Die aufwendigen Explosionen kosten Füllrate. Ältere Grafikkarten gehen dadurch in die Knie.

James Bond: **007 Nightfire**

Nightfire basiert zwar auf der alten Half-Life-Engine, ist aber ziemlich hardwarehungrig.
Wie fast alle Ego-Shooter besitzt auch **Nightfire** eine Eingabe-Konsole zur Veränderung von Programm-Parametern. Um diese Konsole freizuschalten, müssen Sie zunächst die Datei *Config.cfg* von **Nightfire** ausfindig machen. Bemühen Sie dazu einfach die Windows-„Suchen"-Funktion, als Suchbegriff wählen Sie *config.cfg*. Öffnen Sie diese mit dem Windows-Editor und geben Sie am Schluss *Console 1* und *sv_cheats 1* ein. Speichern Sie ab und versehen Sie die *Config.cfg* nun mit einem Schreibschutz (Rechtsklick auf die Datei, Menüpunkt „Eigenschaften"). Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der „^"-Taste links neben der Ziffer 1. Geben Sie *noclip* ein und Sie können fortan durch Wände gehen, mit *notarget* werden Sie von keinem Gegner angegriffen, *god* verleiht Ihnen Unsterblichkeit, *cl_showfps* aktiviert einen nützlichen Framecounter. Konkrete Tuning-Tipps entnehmen Sie bitte unserem Tuning-Tipps-Kasten. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Nightfire in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
☐ 1.500 MHz ☐ Geforce4 Ti-4200 ☐ 512 MB RAM



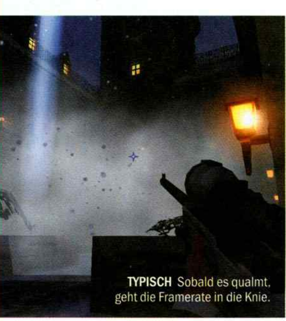
Bei weniger als 1.500 MHz sollten Sie:
☐ *Decal Limit* auf 20 herabsetzen
☐ *Model Qualität* und *Effekt Qualität* auf Low stellen

Mit einer älteren Grafikkarte sollten Sie:
☐ Auflösung auf 800x600 herabsetzen
☐ Texturqualität und Texturauflösung auf Low setzen

Tipps für schnellere Grafikkarten:
☐ Setzen Sie Anti-Aliasing auf den Wert 2x
☐ Aktivieren Sie den anisotropen Filter (Wert 2x) im Treiber-Menü Ihrer Grafikkarte



MENÜ In diesem Menü sind alle Tuning-Optionen von 007 Nightfire aufgelistet.



TYPISCH Sobald es qualmt, geht die Framerate in die Knie.

Anno **1503**

Weil Anno ein 2D-Spiel ist, spielen Grafikkarten keine Rolle. Wichtig sind CPU-Leistung und Speicher.
Die verbesserte Grafik-Engine von **Anno1503** stellt nun bis zu 16 Millionen Farben dar – und kann in einer Auflösung von maximal 1.280x1.068 Bildpunkten gespielt werden. Da muss der Hauptprozessor einiges leisten. Mit mindestens 1.000 MHz und 256 MB Hauptspeicher können Sie in niedrigen Auflösungen ruckelfrei spielen. Wenn Sie die Auflösung hoch setzen, sollten es mindestens 1.400 MHz sein. BERND HOLTMANN

TUNING-TIPPS

Um Anno 1503 in 1.280x1.024 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details störungsfrei spielen zu können, benötigen Sie:
☐ 1.000 MHz
☐ TNT2 Ultra
☐ 256 MB RAM

Bei weniger als 1.000 MHz sollten Sie:
☐ Spielauflösung herabstellen
☐ Details ausstellen

Bei mehr als 1.000 MHz sollten Sie:
☐ Spielauflösung anheben
☐ Details einschalten

SICHTFELD 1.280x1.024

SICHTFELD 800x600

ÜBERSICHTLICH Hier sehen Sie die Spielauflösungen 800x600 und 1.280x1.024 im direkten Vergleich.

FIFA 2003

Ein gutes Zeichen für alte PCs: Mit mindestens 800 MHz und einer Geforce2 Ti qualifizieren Sie sich für FIFA 2003.
FIFA 2003 bietet Ihnen mit Ausnahme der Auflösung, Farbtiefe und des Detaillevels keine Tuningmöglichkeiten. Ein Glück, dass das Fußballspektakel keine hohen Hardwareansprüche hat. Auf einem Pentium 3 mit 800 MHz und einer Geforce2 Ti erreichten wir bei mittleren Details in einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe stolze 42 Bilder pro Sekunde. Auf einem zweiten Testrechner lief das Spiel übrigens trotz 60 Bildern pro Sekunde nur in Zeitlupe. BERND HOLTMANN

TUNING-TIPPS

Um FIFA 2003 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
☐ 800 MHz
☐ Geforce2 Ti
☐ 256 MB RAM

Bei weniger als 800 MHz sollten Sie:
☐ Den Detaillevel auf *niedrig* stellen

Mit einer schnellen 3D-Karte sollten Sie:
☐ Kantenglättung einschalten
☐ Anisotropen Filter einschalten



JUBELSTIMMUNG Für FIFA 2003 benötigen Sie keinen High-End-Rechner.

Hardware-Hilfe

CPU- und Grafik-Fragen

Ich möchte mir demnächst einen neuen Rechner zulegen. Dazu habe ich zwei Fragen: Soll ich auf den Athlon Hammer warten (2. Quartal 2003) oder soll ich mir jetzt den Athlon XP mit Thoroughbred-Kern zulegen? Wann kommt eigentlich die Geforce5?

HERR POJASKIS, PER E-MAIL

Wir haben uns mit AMD in Verbindung gesetzt. Pressesprecher Jan Gütter: „Generell hängt es natürlich davon ab, was Sie mit Ihrem PC machen wollen – wenn Sie jetzt einen neuen PC brauchen, dann sollten Sie keine sechs Monate warten. Falls Sie mit Ihrem PC noch auskommen, aber absehbar ist, dass die Hardwareanforderungen innerhalb des nächsten halben Jahres steigen werden, lohnt es sich natürlich, auf den Clawhammer (die Desktop-Version des Hammer) zu warten. Erste Prozessoren werden in Modellen ab 3000+ auf den Markt kommen. Aussagen zur tatsächlichen Taktfrequenz des 64-Bit-Chips sowie eine Preisangabe können wir zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht treffen." Thema „Geforce5": Erste Grafikkarten mit dem NV30-Chip (Codename) werden vermutlich erst im Januar in den Handel gelangen. Mehr darüber erfahren Sie in den Hardware-News ab Seite 192.

Übertakter-Hilfe

Ich besitze eine Gainward Geforce4 Ti-4200 Power Pack Ultra/650 TV mit 64 MByte DDR-Speicher. Wie weit könnte ich meine Karte übertakten, um noch mehr Leistung herauszuschlagen? Mein Chip ist aktuell mit 250 und der Speicher mit 513 MHz getaktet. Die Platine arbeitet in einem PC mit Athlon XP 1500+ und Windows XP.

RAOUL SCHWEICHER, PER E-MAIL

Bevor Sie loslegen, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass Sie die Herstellergarantie verlieren, sobald Sie PC-Komponenten übertakten. Um wie viel Sie Ihre Platine gefahrlos übertakten können, hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem der Belüftung des PC-Gehäuses und der Qualität des verbauten Grafikkartenspeichers. Ihre Karte verwendet Speicher mit 3,5 Nanosekunden Zugriffszeit. Je niedriger dieser Wert, umso höher könnten Sie den Speicher theoretisch übertakten. Bei einem Test mit der 128-MByte-Version Ihrer Grafikkarte (4 ns Speicher) erreichten wir bis zu 290 MHz Chiptakt und 540 MHz effektiven Speichertakt. Ihre Platine sollte etwas höhere Taktfrequenzen schaffen. Unser Tipp: Installieren Sie den Gainward-Treiber (www.gainward.de) und schalten Sie den „Enhanced Mode" ein. Dabei werden Grafikchip und Speicher sanft übertaktet und die Garantie bleibt trotzdem erhalten.

Lüfterprobleme

Wenn ich meinen PC (AMD AthlonXP 1800+, Epox 8KHA+, Samsung 2x 256 MByte DDR-RAM) einschalte, laufen die Lüfter der Grafikkarte und der zwei Gehäuselüfter korrekt an, jedoch gibt der Northbridge-Lüfter sehr laute Geräusche von sich. Diese Laufgeräusche traten zunächst nur vereinzelt auf, sind jetzt aber durchgängig. Die Diagnose-LEDs vom Board zeigen keinen Fehler an. Ich hab im Internet gelesen, dass jemand vom Epox 8KHA+ einfach die Aktivkühlung der Northbridge entfernt hat. Das Risiko will ich aber nicht unbedingt eingehen! Kennen Sie noch eine andere Lösung?

JENS GOLDHAMMER, PER E-MAIL

Ja, die kennen wir. Wenn Sie den PC nicht mit mehr als 133 MHz Frontside-Bus betreiben, können Sie den Aktivlüfter ersatzlos entfernen. Um trotzdem auf der sicheren Seite zu sein, empfehlen wir Ihnen, mit einem Wärmeleitpad wenigstens einen Kühlkörper (gibt es im Fachhandel für rund 10 Euro) auf die Northbridge aufzubringen. Wenn Sie den lauten Lüfter kostenlos gegen einen neuen austauschen wollen, wenden Sie sich entweder an support@elitoepox.com oder rufen Sie den Hersteller unter der Telefonnummer 09241-991741 an.

Probleme mit der Mafia

Ich hab mir das Spiel Mafia gekauft. Leider macht mein DVD-Laufwerk Probleme bei der Installation. Das Setup kopiert die Daten nur bis zur Datei „intro.avi" – und bricht dann ohne Fehlermeldung ab. Der Rechner stürzt dabei auch nicht ab. Auch nach mehreren Versuchen hat es nicht geklappt. Ist mein Laufwerk vielleicht zu schnell? Es ist ein Toshiba M-1612.

JOHANN SANDNER, PER E-MAIL

Bei Toshiba-Laufwerken gibt es hin und wieder Probleme mit dem Kopierschutz einiger Spiele. Versuchen Sie, im Gerätemanager den DMA-Modus für Ihr DVD-Laufwerk abzuschalten, und probieren Sie die Installation noch einmal. Wenn das nicht funktioniert, probieren Sie bitte das Programm „CD-Bremse" von unserer Heft-CD/DVD. Wenn beides nicht funktioniert, sollten Sie das Spiel auf einem anderen Laufwerk bei einem Freund oder Verwandten installieren, um auszuschließen, dass die **Mafia**-CDs defekt sind. Im letzteren Fall hilft Ihnen der Support des Herstellers Take 2 Interactive gerne weiter (siehe Anleitung).

Noch Fragen?

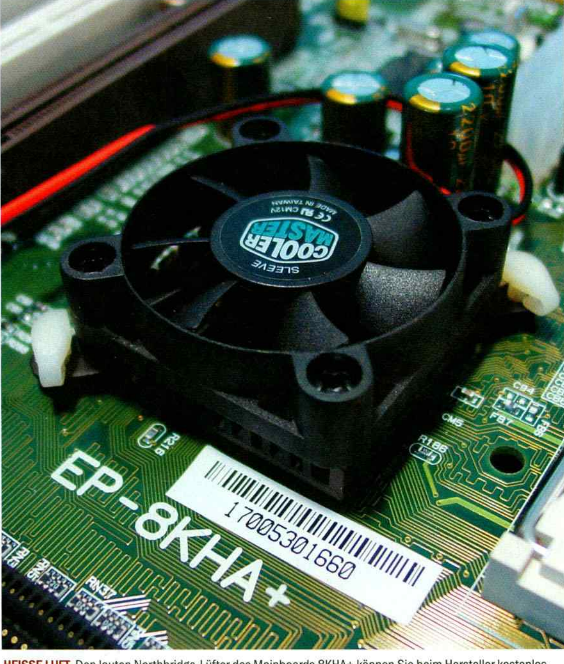
Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

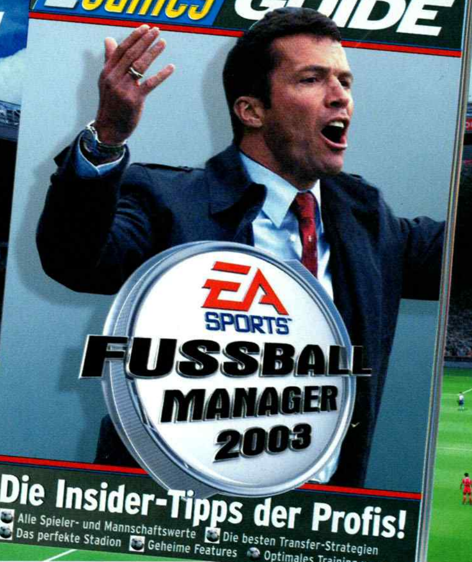
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.



HEISSE LUFT Den lauten Northbridge-Lüfter des Mainboards 8KHA+ können Sie beim Hersteller kostenlos durch einen neuen ersetzen lassen. Den Umbau müssen Sie allerdings selbst durchführen.





Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2003 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Der PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitansprachen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckte Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbereichen und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002164)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Neue Laptop-Grafik

Nvidia schraubt die Taktfrequenzen bei seiner mobilen Grafikchip-Reihe Geforce4 Go nach oben. Das Topmodell ist nun der Geforce4-460 Go, der mit 250 MHz Takt an den Start geht. Die effektive Bandbreite beträgt 500 MHz. Laut ersten Benchmarks kann der 460-Go offensichtlich mit den schnellsten M9-Systemen von Ati konkurrieren. Toshiba wird als erster Hersteller den neuen Mobilchip in seine Satellite-Serie integrieren.
Info: www.nvidia.de

Neuer Kyro-Chip 2003

Wie die Webseite EE Times (www.eet.com) berichtet, hat Imagination die Entwicklung des Kyro III (PowerVR Series 4) eingestellt. Stattdessen konzentriere man sich auf die Series 5. Diese soll laut John Metcalfe, Vizepräsident der Business-Development-Abteilung, 2003 im 0,13-Mikrometer-Prozess hergestellt werden und auch in den Handel kommen. Der Grafik-Chip soll Pixel Shader unterstützen. Bisher wurden die Informationen von Imagination noch nicht bestätigt.
Info: www.powervr.com

Ati sichert Qualität

Das neue Prädikat „Certified by Ati" will Ati Platinen verleihen, die bestimmte Tests bestanden haben (zum Beispiel 2D-Qualität und 3D-Tests). Nicht-Referenz-Karten (Hercules) werden nicht ausgezeichnet.
Info: www.ati.com



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

***Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.**

MSI GNB MAX-FISR

Neues Pentium-4-Mainboard



FLITZER Mit DDR-Speicher im Dual-Betrieb und 533 MHz Frontside-Bustakt ist das GNB Max eine High-End-Platine.

MSI (Tel.: 069-408930) präsentiert mit dem GNB Max das erste Pentium-4-Mainboard mit dem kürzlich vorgestellten Intel-Chipsatz E7205. Die Platine unterstützt Dual-Channel-PC1600/2100-DDR-SDRAM sowie Intels Hyper-Threading-Technologie. In der High-End-Version mit dem Namen GNB Max-FISR wird Gigabit-LAN, IEEE1394 (Firewire) und SerialATA sowie die RAID-Funktionen 0 und 1 unterstützt. Das Mainboard besitzt außerdem sechs USB-2.0-Anschlüsse sowie einen AGP-8X-Steckplatz. Das GNB Max-FISR ist seit diesem Monat für 315 Euro erhältlich.

TERRATEC-AUREON-SOUNDKARTEN

Neuer 7.1-Sound



MARKIG Unter dem Namen Aureon wird Terratec zukünftig Soundkarten verkaufen.

Drei neue Soundkarten bringt Terratec (Tel.: 02157-81790) in den Handel. Die Aureon 7.1 Space unterstützt 7.1-Sound (Dolby Digital EX) und setzt auf die 4G-Sound-Technologie: 24 Bit Auflösung, 96 kHz Sampelrate, vorbildliches Frequenzverhalten und ein Rauschabstand von mehr als -100 dB. Auf die gleiche Technik setzt auch die neue Aureon 5.1 Sky – allerdings unterstützt diese Karte nur 5.1-Sound. Als Einsteigerkarte präsentiert Terratec die Aureon 5.1 Fun. Die Aureon 7.1 Space wird 179 Euro kosten. Die Aureon 5.1 Sky wird für 129 Euro zu haben sein, die Aureon 5.1 Fun für 40 Euro.

CHERRY BUSINESS LINE

Einfach gut

Langlebig, zuverlässig, hochwertig und leicht zu bedienen: Die Business-Line-Tastatur von Cherry (Tel.: 09643-180) prunkt nicht mit Zusatztasten, sondern besitzt das Standard-Industrie-Design einer Tastatur. Am tristen Farbton hat man allerdings gearbeitet. Die farbigen Varianten des PS/2-Keyboards gibt es für rund 25 Euro.

UR-TASTATUR Wer kein Tasten-Flaggschiff braucht, bekommt für 25 Euro ein schickes Standard-Keyboard.

VIA KT400

Verwirrende Chipversionen

Mittlerweile gibt es drei verschiedene Versionen des KT400-Chipsatzes – und eine zusätzliche ist bereits geplant. Neben dem bislang eingesetzten KT400 gibt es seit kurzem den KT333CF, ein KT400-Chipsatz ohne AGP 8X, der den KT333 ablösen soll. Außerdem gibt es eine aktuelle Chip-Version des Ur-KT400, die bereits auf einigen DFI-Mainboards (Tel.: 0421-5656818) verbaut wird. Laut unbestätigten Informationen soll noch im Dezember eine weitere Version mit offizieller DDR400-Unterstützung erscheinen.



KT400A? Es wird vermutet, dass VIA noch in diesem Jahr einen KT400-Chipsatz herausbringt, der offiziell DDR400-Speicher unterstützt.

HARDWARE



GEFORCE FX

Nvidias neuer Grafikchip

Kurz vor Redaktionsschluss stellte Nvidia in München den neuen Grafikchip Geforce FX vor. Was kann der neue Grafikprozessor? Wie die Radeon9500/9700-Chips von Ati beherrscht der Geforce FX alle Grafikeffekte der 3D-Spieleschnittstelle DirectX 9. Der Grafikchip soll mit bis zu 500 MHz getaktet sein, das DDR-II-ähnliche Speicher-Interface sogar mit einem Gigahertz. Nvidias neues Zugpferd soll laut eigenen Angaben 100 **Jurassic Park**-Dinosaurier bei einer Wiederholrate von 100 Bildern pro Sekunde berechnen können. Der Chip ist in der Lage, pro Sekunde 375 Millionen programmierbare Eckpunkte, vier Millarden Pixel und 16 Milliarden Kantenglättungs-Samples zu berechnen. In welchen Varianten der Grafikchip verbaut wird, ist noch nicht bekannt. Fest steht, dass Pixel Shader 2.0+, verbesserte Kantenglättung und eingebaute Farb- und Tiefenkompression die Basis für noch realistischere 3D-Spiele bilden. Nach der Vorstellung hat Hersteller Sparkle gleich die Verfügbarkeit der Platinen für Ende Januar angekündigt. Der Preis der ersten Karten wird vermutlich im Bereich um die 500 Euro liegen.

Geforce FX - der Vergleich

	Nvidia Geforce FX	Ati Radeon 9700 PRO	Nvidia Geforce4 Ti4600
Codename	NV30	R300	NV25
Chiptakt	500 MHz*	325 MHz	300 MHz
Speichertakt (effektiv)	1.000 MHz (250 DDR-II)	620 (310 MHz DDR)	650 MHz (325 MHz DDR)
DirectX-Unterstützung	DirectX 9.0	DirectX 9.0	DirectX 8
Vertex-Shader-Version	2.0+	2.0	1.1
Pixel-Shader-Version	2.0+	2.0	1.3
Speicherbus	128 Bit DDR-II	256 Bit DDR	128 Bit DDR
AGP-Unterstützung	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x
Speichermenge	128/256 MByte	128/256 MByte	128 MByte
Herstellungsprozess	0,13 Mikrometer	0,15 Mikrometer	0,15 Mikrometer

* Vermutlich

INSPIRE 5.1 DIGITAL 5500

Klang aus allen Ecken

Mit dem Inspire 5.1 Digital 5500 bringt Creative (Tel.: 00353-14380000) ein 5.1-System mit Dolby-Digital-Dekoder in den Handel. Es besitzt vier Satelliten und einen Center-Lautsprecher, die jeweils sechs Watt Effektivleistung besitzen. Der Subwoofer liefert ganze 18 Watt RMS. Das System besitzt jeweils einen optischen, koaxialen und analogen Eingang für verschiedene Klangquellen.



DIGITAL Das neue Inspire besitzt einen Dolby-Digital-Dekoder und kostet 199 Euro .

PC GAMES HARDWARE

Windows XP Sonderheft

Das Sonderheft Windows XP optimal nutzen zeigt Ihnen mit praktischen Tipps und Insider-Wissen, wie Sie das Beste aus dem aktuellen Betriebssystem herausholen, ganz gleich ob Home- oder Professional-Edition. Auf 74 Seiten finden Sie umfangreiche Artikel zur Installation, Performance-Tuning und Sicherheit sowie ein ausführliches Kapitel zum Thema Datensicherung. Dazu bekommen Sie wie immer eine randvolle DVD mit 4,2 Gigabyte aktuellen Treibern, Spiele-Demos und nützlichen Tools.

Clawhammer-Taufe

AMDs erster 64-Bit-Prozessor mit dem Codenamen „Clawhammer" heißt nun offiziell „AMD Athlon 64" und soll im ersten Quartal 2003 erscheinen.
Info: www.amd.de

PC Games Hardware VCD & DVD

DVD wird die gute alte Videokassette bald ablösen. Wir zeigen mit unserem Sonderheft, welche Möglichkeiten Hobby-Filmer und Video-Enthusiasten durch die neue Technologie haben und wie sie diese mit dem PC optimal nutzen. Erfahren Sie alles vom Thema Ausstattung bis zu den richtigen Anschlüssen, digitalisieren Sie Ihre „alten" Videos und lesen Sie, wie Sie die Bildqualität optimieren und perfekte Videoschnitte erzielen. Erstellen Sie eigene VCDs und DVDs mit professioneller Menüsteuerung. Alle wichtigen Tools befinden sich auf der Heft-DVD.
Info: www.pcgameshardware.de

Mauspads zu gewinnen

Mit PC Games und Bigben Interactive (www.bigben-interactive.de) können Sie zehn Profi-Mauspads gewinnen, die besonders für optische Mäuse optimiert wurden. Neben fünf Everglide-Mousepads „Optical Large Attack" (ca. € 19,-) können Sie auch fünf riesige „Optical Giganta" (ca. € 21,-) gewinnen, damit Ihre Maus besonders viel Freilauf bei 3D-Actionspielen hat.
Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.12.2002 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Everglide, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Welche PC-Komponenten haben Sie schon einmal ein- oder ausgebaut?

- ☐ Prozessor und Lüfter
- ☐ Mainboard
- ☐ Grafikkarte
- ☐ Soundkarte
- ☐ Netzteil
- ☐ CD-/DVD-Laufwerk
- ☐ Festplatte

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Bigben Interactive und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.



High-End für **jeden Geldbeutel?**

Kurz vor Weihnachten treten elf Grafikkarten mit drei verschiedenen Grafikchips gegeneinander an. Welche verdient es, auf Ihrem Wunschzettel aufzutauchen?

Grafikkarten-**Kaufberatung**

DirectX 8 oder 9, Geforce4 Ti oder Radeon 9700 Pro, 128 MByte oder 64 MByte – wir haben die Antworten!

Macht eine Radeon 9700 Pro wirklich so viele Probleme mit Spielen? Soll ich nicht lieber zur Geforce4 Ti-4200 greifen?
Bei der Radeon liegen Sie richtig, wenn Ihr PC mehr als 1.500 MHz unter der Haube hat und Sie sich jetzt schon auf **Doom 3** freuen. Die Ti-4200 bietet momentan die beste 3D-Leistung für einen moderaten Preis – ist also eher in der Mittelklasse anzusiedeln. Die Startprobleme der Radeon 9700 Pro waren Treiberprobleme. Die Ati-Treiberentwickler reagieren allerdings schnell und haben fast alle Probleme schon gelöst. Ein aktueller Treiber ist also Pflicht.

Sind die neuen MX-440-Platinen empfehlenswert?
Nein, nicht für neueste 3D-Spiele. Trotz höherer Taktfrequenzen im Vergleich zum Ur-MX-440 sind NV18-Karten im Schnitt gerade mal so schnell wie Radeon-9000-Karten (64 MB) und deutlich teurer. Als Fan von 3D-Spielen wie **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** oder **GTA 3** bis hin zu neuen 3D-Strategiespielen wie **Warcraft 3** oder **Age of Mythology** sollten Sie diese Karten meiden.

Was bringen 128-MB-Karten?
In **Unreal Tournament 2003** bringen die 128-MByte-Platinen mit Geforce4 Ti-4200 nur etwas mehr Leistung (10 Prozent und mehr), wenn Sie den „Ultra-High"-Modus in den Grafikeinstellungen einschalten. Wenn Sie alle Einstellungen auf „normal" stellen, sinkt der Nutzen auf wenige Prozent.



LEISETRETER Die Sparkle SP7300M4 besitzt den leisesten Aktivlüfter aller Geforce4-MX-Platinen im Testfeld.

Was bringt AGP 8X wirklich?

Wir wollten wissen, was der neue Steckplatz-Standard für Grafikkarten an Leistungsvorteilen bringt. Das Ergebnis sehen Sie hier.

256 Mb Ram

Unreal Tournament 2003 Demo (Botmatch)

FPS: 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

Karte	1.024x768	800x600
Geforce4 MX-440-8X, AGP 8X	50	53
Geforce4 MX-460, AGP 4X	50	53

Serious Sam 2, v1.07 (Große Kathedrale)

Karte	1.024x768	800x600
Geforce4 MX-460, AGP 4X	71	85
Geforce4 MX-440-8X, AGP 8X	68	79

Trotz gleicher Taktung (300/594 MHz für Grafikchip/Speicher) sind die Ergebnisse bei **Serious Sam 2** unterschiedlich. Die NV17-Karte mit AGP 4X liegt hier deutlich vorne. Eine mögliche „Fehlerquelle" ist der Performance-Schalter „Sideband Adressing" im BIOS. Bei der AGP-8X-Platine ist er standardmäßig deaktiviert, im Gegensatz zur NV17-Platine mit AGP 4X.

Einstellungen: Athlon XP 2200+, Asus A7V8X (KT 400, BIOS 1.007), 256 MB DDR-RAM, Detonator 40.72, VIA 4in1 4.43, Windows XP

Legende: 1.024x768 | 800x600

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe die Speerspitze der neuen DirectX-9-Grafikkarten getestet haben, erreichten das PC-Games-Testlabor für diese Ausgabe drei weitere Radeon-9700-Pro-Platinen. Das ist aber nicht das einzige Highlight in diesem Monat, denn unter anderem testen wir vier neue Geforce4-MX-Platinen und klären Sie über den Nutzen der neuen 3D-Grafikschnittstelle AGP 8X auf.

Radeon über alles – so lautet das Fazit unserer letzten Leistungstests. Daran hat sich in diesem Monat nichts geändert. Die neuen 3D-Beschleuniger mit Radeon 9700 Pro sind vor allem bei der zusätzlichen Qualitätsverbesserung über Kantenglättung oder dem anisotropem Filtern schneller als Nvidias angestaubter 3D-Meister Geforce4 Ti-4600. Der neue 3D-König heißt also Radeon 9700 Pro, Preise für entsprechende Platinen liegen zwischen 480 und 500 Euro. Trotzdem will nicht jeder Spieler so viel Geld für eine DirectX-9-Platine auf den Tisch legen, wie viele Leserzuschriften belegen – günstige Alternativen sind also gefragt. Ab 100 Euro bekommen Sie bereits DirectX-8-Einsteigerkarten von Ati, zum Beispiel die Radeon-9000-Grafikkarten mit 64 MByte Grafikspeicher. Ein wichtiger Tipp: Die 64er-Versionen dieser Platinen sind billiger und oft auch schneller als die Radeon-9000-Kollegen mit 128 MByte. Etwas höher getaktet und gleichsam empfehlenswert sind die Grafikkarten mit Radeon-9000-Pro-Chip. Die bekommen Sie bereits ab 130 Euro.

Minimal mehr kosten die Neuauflagen von Nvidias Geforce4-MX-Chip (ab 140 Euro). Der DirectX-7-Beschleuniger wurde um das AGP-8X-Grafikkarten-Interface erweitert. Gegenüber dem originalen MX-440 hat Nvidia aber auch den Chiptakt erhöht und dem NV18-Chip einen DVI-I-Ausgang spendiert. Sinnvoll ist diese Frischzellenkur kurz vor dem Erscheinen von DirectX 9 in unseren Augen allerdings nicht. Die MX-Platinen besitzen keine Pixel- und Vertex-Shader-Einheiten und sind deshalb selbst für DirectX-8-Spiele wie **Morrowind**, **Aquanox 2** oder **Comanche 4** keine gute Wahl. Auch wer demnächst **Unreal 2**, **Doom 3** oder **Star Wars: Galaxies** in akzeptabler Grafikqualität spielen möchte, sollte die NV18-Karten meiden. Stattdessen empfehlen wir Ihnen eher die aktuellen Verkaufsrenner mit Geforce4-Ti-4200-Grafikchip, die es teilweise schon in übertakteten Neuauflagen gibt. Die neuen Platinen von Abit, Aopen und Albatron werden oft mit 128 statt 64 MByte Grafikspeicher ausgeliefert und besitzen einen höheren Speichertakt (550 MHz anstatt 446 beziehungsweise 513 MHz) als die Standard-Platinen. Die Aopen Aeolus Ti-4200 S ist ein gutes Beispiel. Die darauf verbauten 128 MByte sind mit 3,6 ns Zugriffszeit spezifiziert und werden mit effektiv 550 MHz angesprochen. Damit liegt der Speichertakt knapp 100 MHz höher als der einer regulären Geforce4 Ti-4200, ein klares Leistungsplus. Bei vorsichtigen Übertaktungsversuchen erreichten wir sogar 320/580 MHz für Chip und Speicher. Wer hohe Taktraten durch



Die aktuellen Grafikkarten im Vergleichstest

Name:	Maya II GV-R9700 Pro	Excalibur 9700 Pro	Radeon 9700 Pro
Hersteller:	Gigabyte	Enmic/HIS	Xelo
Info-Telefon/Preis:	040-2533040/ca. € 480,-	01805-606065/ca. € 500,-	0190-745505/ca. € 480,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Radeon 9700 Pro/325 MHz
Speicher:	620 MHZ/256 Bit/2,8 ns	620 MHz/256 Bit/2,8 ns	620 MHz/256 Bit/2,8 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz
Software:	5 Spiele, Power DVD XP 4.0, V-Tuner	Power DVD XP 4.0, Power Director Pro 2.1	Keine
Sonstige Ausstattung:	Composite-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	Multi-Monitor-Fähigkeit; AGP 8X	Multi-Monitor-Fähigkeit; AGP 8X
Übertaktbar:	Chip: 360 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 360 MHz/Speicher: 660 MHz
Wertung	1,5	1,6	1,8
Kommentar:	Gute Ausstattung und gute 3D-Leistung	Radeon 9700 Pro im Referenzdesign	Noch eine Referenz-Radeon. Nichts besonderes.



AUFWENDIG Für aktuelle und zukünftige 3D-Spiele (hier: Unreal 2) sind Geforce4-MX-Grafikkarten nicht zu empfehlen. Sie sind technisch bereits überholt.

AGP 8X - na und?

Was bringt das neue Grafikkarten-Interface wirklich? Brauchen Sie unbedingt ein neues Mainboard und eine AGP-8X-Grafikkarte?

Der AGP-Steckplatz ist seit seiner Einführung niemals ein Flaschenhals für 3D-Grafik gewesen. Selbst Nvidias Cheftechniker David Kirk hat PC Games in einem Interview erklärt, dass die maximale Bandbreite von AGP 4X (1.066 MByte/s) erst ausgereizt wurde, als man mit einem Prototypen der Geforce4 Ti-4600 eine Szene aus dem Kinofilm **Final Fantasy: The Spirits Within** nachberechnet hat. Kein 3D-Spiel übermittelt annähernd so viele Daten über den AGP, als dass AGP 8X (2.133 MByte/s) wirklich nötig wäre. Kurzum: AGP 8X ist zwar eine feine Sache, aber definitiv kein Grund, die Grafikkarte oder das Mainboard zu wechseln. Schließlich haben wir ein paar aktuelle AGP-8X-Hauptplatinen auf die neueste BIOS-Version gepatcht und auf ihre Kompatibilität getestet.

Mainboard	Geforce4 MX-440/8X	Radeon 9700 Pro
Asus A7V8X	Kein Problem	Kein Problem
FranklinGothic	Kein Problem	Kein Problem
Gigabyte 7VRXP	Kein Problem	Kein Problem
Epox 8K9AI	Kein Problem	Kein Problem
Soyo KT400 Dragon Ultra	Kein Problem	Absturz bei scharfen AGP-Timings*
Aopen AK77-8X Max	Kein Problem	Kein Problem
DFI AD77 Infinity	Kein Problem	Extreme Bildfehler
Leadtek K7NCR18D	Kein Problem	Kein Problem

* Spezielle BIOS-Einstellung von Soyo

Übertaktung erreichen möchte, sollte zugreifen. Die Siluro Ti-4200 OTES setzt die Standard-Taktfrequenzen. Nicht zu übersehen und leider auch nicht zu überhören ist ihr mächtiger Vollkupfer-Kühlkörper mit Kühl-Lamellen und einem leistungsfähigen Mini-Ventilator. Die Übertaktungsergebnisse waren ernüchternd. Unser bestes Ergebnis lag bei 310/570 MHz (Grafikchip/Speicher). Eine recht konservative Platine erreichte uns von Terratec. Die Mystify 4200 besitzt 64 MByte DDR-SDRAM. Neben Treibern legt Terratec einen Composite-auf-S-Video-Adapter und den Software-DVD-Player PowerDVD XP 4.0 bei. Im Übertaktungsbereich liegt die Platine mit erreichten 280/610 MHz allerdings im unteren Mittelfeld. Eine solide Platine, die mit 199 Euro Anschaffungskosten allerdings etwas zu teuer ist. Die Albatron Medusa Ti-4200P Turbo besitzt 128 statt 64 MByte Grafikspeicher und hat das Platinendesign der Geforce4 Ti-4400/4600. Ihr ausgeklügeltes Kühldesign erlaubt einen effektiven Speichertakt von 550 MHz. Auch bei 300/650 MHz (Chip/Speicher) lief die Karte noch stabil – damit erhalten Sie die 3D-Performance der wesentlich teureren Geforce4 Ti-4600! Die Erste-Klasse-Performance der Karte lässt über das schwache Softwarebundle hinwegsehen.

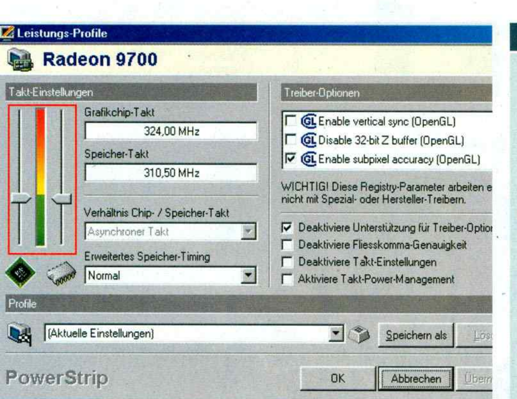
Nun aber zu den neuen 3D-Königen aus dem Hause Ati: Gigabyte setzt bei seiner Maya II GV-R9700 Pro auf den Radeon 9700 Pro. Auch wenn diese wie alle anderen 9700-Pro-Platinen von Ati gefertigt werden, hat sich Gigabyte besonders viel Mühe gegeben, den Standardlüfter durch einen ausgefallenen goldfarbenen zu ersetzen. Dieser und die zusätzlichen Speicherkühler sorgen für gute Übertaktungsergebnisse. Die Excalibur 9700 Pro wie auch die Xelo Radeon 9700 Pro gleichen sich hardwareseitig bis auf die Verpackung. Der Excalibur liegt immerhin das 3D-Spiel **Ballistics** und PowerDVD XP 4.0 sowie Power Director 2.1 bei. In den Kategorien Übertaktung, Lüfterlautstärke und Wärmeentwicklung schneidet die Xelo-Karte geringfügig besser ab als die Excalibur. Die beigelegten Treiber sind veraltet und sollten schnell aktualisiert werden, um Spieleproblemen aus dem Weg zu gehen. Das solide Platinenpaar ist besonders interessant für sparsame PC-Spieler.

Aber auch im Mittelklasse-Bereich hat sich einiges getan. Wie eingangs bereits erwähnt, tummeln sich hier die neuen Geforce4-MX-Karten. Die Geforce4 MX-440-VTD8X von MSI wird mit einer Umschaltbox von TV-Ausgang auf Video-Eingang sowie einem DVI-

Die aktuellen Grafikkarten im Vergleichstest

Name:	Medusa Ti-4200P Turbo	Siluro GF4 Ti-4200 OTES	Aeolus Ti-4200 S	Mystify 4200
Hersteller:	Albatron	Abit	Aopen	Terratec
Info-Telefon/Preis:	02271-763300/ca. € 240,-	06403-905010/ca. € 230,-	01805-559191/ca. € 220,-	02157-81790/ca. € 200,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/275 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz
Speicher:	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	550 MHz/128 Bit/3,6 ns	550 MHz/128 Bit/3,6 ns	513 MHz/128 Bit/4 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 1.1/Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1/Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1/Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz
Software:	WinDVD 3, Serious Sam, Motocross Mania	WinDVD, 3Deep	WinDVD 3, E-Color	PowerDVD XP 4.0
Sonstige Ausstattung:	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit, aufwendige Kühlung	Diverse Kabel und Adapter	Diverse Kabel und Adapter
Übertaktbar:	Chip: 300 MHz/Speicher: 690 MHz	Chip: 310 MHz/Speicher: 570 MHz	Chip: 370 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 370 MHz/Speicher: 580 MHz
Wertung	1,8	1,9	1,9	2,0
Kommentar:	Geforce4 Ti-4200 für Übertakter-Fans	Ti-4200 mit lautem, aber gutem Lüfter	Großer Speichervorrat, hoher garantierter Speichertakt	Solide Ti-4200, nichts Besonderes





VORSICHT Mit dem Programm Powerstrip (www.entech-taiwan.com) können Sie Grafikkarten übertakten, verlieren dabei aber die Produktgarantie.

Die neuen **Geforce4-Chips!**

Wir haben bei Nvidia nachgehakt und hier die technischen Daten aller Geforce4-Platinen zusammengetragen.

Lassen Sie sich von dem vermeintlich schnelleren Grafik-Interface nicht blenden. Die Taktfrequenzen von Chip und Speicher sind immer noch leistungsentscheidend, wohingegen die maximale AGP-8x-Bandbreite von mehr als zwei Gigabyte pro Sekunde von keinem aktuellen 3D-Spiel ausgereizt wird. Einige Grafikkarten mit dem Ti-4200-SE-Chip werden allerdings mit höheren Taktfrequenzen in den Handel gelangen. Die V9280S-TVD von Asus ist beispielsweise mit 275 und 600 MHz getaktet. Langsamer ist die MSI TI4200-VTD8X mit 250/512 MHz.

Grafikchip:	Codename:	Chiptakt:	Speichertakt	AGP-Unterstützung:
Geforce4 MX-420	NV15	250 MHz	166 MHz	AGP 4x
Geforce4 MX-440	NV15	270 MHz	400 MHz	AGP 4x
Geforce4 MX-460	NV15	300 MHz	550 MHz	AGP 4x
Geforce4 MX-440-8X	**NV18**	**275 MHz**	**513 MHz**	**AGP 8x**
Geforce4 Ti-4200	NV25	250 MHz	500 MHz	AGP 4x
Geforce4 Ti-4400	NV25	275 MHz	550 MHz	AGP 4x
Geforce4 Ti-4600	NV25	300 MHz	650 MHz	AGP 4x
Geforce4 Ti-4200-8X	**NV28**	**250 MHz**	**500 MHz**	**AGP 8x**
Geforce4 Ti-4800 SE	NV28	275 MHz	550 MHz	AGP 8x
Geforce4 Ti-4800	NV28	300 MHz	650 MHz	AGP 8x

VGA-Adapter geliefert. Dank 64 MByte besonders schnellem BGA-Speicher (3,6 ns) besitzt die Platine ein großes Übertaktungspotenzial. Hier stellt sich allerdings die Sinnfrage, denn der NV18-Chip ist technologisch bereits überholt. In die gleiche Kerbe schlägt auch Prolinks Pixelview G4 MX440-8X mit 128 MByte Grafikspeicher. Gekühlt werden der Grafikchip sowie die Speicherbausteine durch einen massiven Kühlblock. Der dort angebrachte Lüfter ist vergleichsweise laut und klingt recht unangenehm. Mit 279/520 MHz ist die Karte zwar leicht übertaktet (Standard: 275/513 MHz), läuft aber selbst mit 376/566 MHz noch stabil. In **Unreal Tournament 2003** bringen die zusätzlichen 64 MByte übrigens einen geringen Leistungsvorteil, wenn Sie hoch aufgelöste Texturen verwenden. Die Gainward G4 Pro/600-8X XP GS besitzt nur 64 MByte Speicher, der mit effektiv 513 MHz arbeitet. Unser Übertaktungsrekord lag bei stolzen 360/580 MHz, allerdings ist der Lautstärkepegel des Lüfters sehr hoch. Besonders interessant erscheint das hauseigene Overclocking-Tool namens Expertool. Dessen Takteinstellung „Enhanced Performance" (288/589 MHz) führte bei unserem Testmuster allerdings zu Abstürzen. Lediglich bis 580 MHz arbeitete der Grafikspeicher stabil. Alles in allem eine robuste Karte, die aber keine Übertakter-Rekorde zulässt. Aus dem Hause Sparkle haben wir die SP7300M4 getestet. Anders als bei der Gainward-Platine fällt das beigelegte Softwarepaket etwas mager aus. Das schlägt sich allerdings im Preis nieder, denn der liegt 20 Euro unter dem der G4 Pro/600-8X XP GS. Punkten konnte die Karte durch ihren leisen Lüfter – die SP7300M4 ist die leiseste MX-440 im Test! Auch wenn man die schlechte Ausstattung kritisieren kann, ist die Sparkle-Platine mit 139 Euro Anschaffungskosten doch die günstigste MX-440-Karte im Test. Welche Grafikkarten sind also empfehlenswert? Die Radeon-9700-Pro-Karten sind höllisch schnell, gleichen sich aber bis auf wenige Ausnahmen (Hercules, Gigabyte) in Platinendesign, Lüfterart und oft auch der Ausstattung. Mit einer Geforce4-Ti-4200-Karte bekommen Sie für vergleichsweise wenig Geld immer noch sehr gute 3D-Leistung und Bildqualität. Von den NV18-Karten sollten Sie als ambitionierter Spieler aber die Finger lassen, auch wenn die dicke Ausstattung sehr verlockend ist. Der Grafikchip ist durch seine DirectX-7-Unterstützung technisch überholt und wird Ihnen bei zukünftigen Spielen mehr Ärger als Freude bereiten. Für das gleiche Geld bekommen Sie eine leistungsstärkere Geforce4-Ti-4200-Karte!

BERND HOLTMANN

Die aktuellen Grafikkarten im Vergleichstest



Name:	GF4 MX-440-VTD8X	Pixelview G4 MX440-8X	SP7300M4	Pro/600-8X XP GS
Hersteller:	MSI	Prolink	Sparkle	Gainward
Info-Telefon/Preis:	069-408930/ca. € 145,-	02102-43970/ca. € 160,-	06403-905010/ca. € 140,-	089-898990/ca. € 160,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 MX-440-8X/275 MHz	Geforce4 MX-440-8X/279 MHz	Geforce4 MX-440-8X/275 MHz	Geforce4 MX-440-8X/275 MHz
Speicher:	513 MHz/128 Bit/3,6 ns	520 MHz/128 Bit/4 ns	513 MHz/128 Bit/3,6 ns	513 MHz/128 Bit/3,3 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Keine Unterstützung in Hardware	Keine Unterstützung in Hardware	Keine Unterstützung in Hardware	Emulierter Vertex Shader
Empfohlene Konfiguration:	1.024x786, 32 Bit/ab 800 MHz	1.024x786, 32 Bit/ab 800 MHz	1.024x786, 32 Bit/ab 800 MHz	1.024x786, 32 Bit/ab 800 MHz
Software:	U. a. 3 Spiele, WinDVD 5.1, WinProducer/Coder	Codename Outbreak, DVD- und Videosoftware	Power Director Pro 2.1 Me	WiDVD 3, Videosoftware
Sonstige Ausstattung:	Multi-Monitor-Fähigkeit; AGP 8X	Multi-Monitor-Fähigkeit; AGP 8X	Diverse Kabel und Adapter	Diverse Kabel und Adapter
Übertaktbar:	Chip: 380 MHz/Speicher: 640 MHz	Chip: 375 MHz/Speicher: 566 MHz	Chip: 370 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 370 MHz/Speicher: 580 MHz
Wertung	2,5	2,5	2,5	2,6
Kommentar:	Dicke Ausstattung, leider nur DirectX-7-Chip	Teure Einsteigerkarte mit guter Ausstattung	Leiseste Geforce4-MX im Test	Trotz eigenem Tool kein Übertaktertipp



Intel für Einsteiger

Bei der Wahl eines neuen Intel-PCs können Sie in viele Fallen tappen. Wir helfen Ihnen bei der Entscheidung und testen drei neue Pentium-4-PCs.

„Und welcher Chipsatz soll es sein?" Viele Käufer sind von der unüberschaubaren Flut an Prozessoren und Mainboards schlichtweg überwältigt und verwirrt. Für den neuen Intel-PC die richtige Kombination aus Prozessor, Mainboard und Hauptspeicher zu finden, fällt besonders Laien nicht leicht. Wir haben für Sie recherchiert und die wichtigsten Kauf-Kriterien für einen aktuellen Intel-PC herausgearbeitet. Passend dazu konnten wir auch drei brandneue Komplett-PCs mit Pentium-4-Herz in unser Testcenter laden. Seien Sie gespannt!

Der Mainboard-Chipsatz koordiniert den Datenfluss aller PC-Komponenten und legt Hardware-Standards für Ein- und Ausgabegeräte fest – wie zum Beispiel die Maximal-Geschwindigkeit, mit der von Festplatten oder dem Hauptspeicher gelesen werden kann. Im Oktober hat Intel gleich vier neue Chipsätze für den Pentium 4 auf den Markt gebracht. Der 845PE gleicht seinem Vorgänger 845E bis auf die neue Speicherunterstützung (PC333) – und genau das macht ihn für PC-Spieler so interessant. Durch den schnelleren Speicher gewinnen Sie nämlich zusätzliche 3D-Performance. Warum? Die maximal mögliche Bandbreite des Frontside-Bus (FSB) liegt bei 4,2 GByte pro Sekunde. Bei PC266-Speicher ist der Speicherzugriff auf 2,1 GByte/s beschränkt, bei PC333 sind es immerhin 2,7 GByte/s. Das schlägt sich in unseren Spiele-Benchmarks mit einem deutlichen

Aktuelle Hauptprozessoren im Technik-Vergleich

Prozessor	Frequenz	Handels-Preis*	Preis-Leistung
Pentium 4 3 GHz	3.066 MHz	Ca. € 870,-	Ungenügend
Pentium 4 2,8 GHz	2.800 MHz	Ca. € 530,-	Ausreichend
Pentium 4 2,6 GHz	2.600 MHz	Ca. € 400,-	Ausreichend
Pentium 4 2,53 GHz	2.533 MHz	Ca. € 325,-	Ausreichend
Pentium 4 2,40 GHz	2.400 MHz	Ca. € 260,-	Befriedigend
Pentium 4 2,26 GHz	2.260 MHz	Ca. € 270,-	Ausreichend
Pentium 4 2,20 GHz	2.200 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2800+	2.266 MHz	Noch unbekannt	Noch unbekannt
Athlon XP 2700+	2.167 MHz	Ca. € 490,-	Ausreichend
Athlon XP 2600+	2.133 MHz	Ca. € 360,-	Ausreichend
Athlon XP 2400+	2.000 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2200+	1.800 MHz	Ca. € 175,-	Befriedigend
Athlon XP 2000+	1.667 MHz	Ca. € 140,-	Gut
Athlon XP 1800+	1.500 MHz	Ca. € 84,-	Sehr gut

*= ungefährer Preis Mitte November

Intel-PC: Die Checkliste

Ausgehend von der Mindestanforderung eines aktuellen Spiele-PCs haben wir hier die wichtigen von den unwichtigen Eigenschaften eines Intel-Systems getrennt.

Die Hardwarebasis – nur das Nötigste:

- Pentium-4-Prozessor ab 2.000 MHz
- Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung
- 256 MByte oder mehr DDR-SDRAM-Hauptspeicher

Sinnvolle Mainboard-Features:

- ☐ Unterstützung für PC333-Speicher
- ☐ USB 2.0, Onboard-LAN, Onboard-Sound (6-Kanal)
- ☐ Diagnose-Leuchtdioden, Dual-BIOS
- ☐ Einfache Übertakterfunktionen

Für PC-Spieler unnütze Mainboard-Features:

- ☐ Onboard-Grafikkarte
- ☐ Bluetooth- und Firewire-Unterstützung
- ☐ Mehr als fünf PCI-Steckplätze
- ☐ ANR/CNR-Steckplätze
- ☐ Beigelegte Software und Tuning-Tools
- ☐ RAID-Funktion, bei weniger als vier IDE-Geräten

COOLE SACHE
Unter diesem Passivkühler verbirgt sich die Northbridge. Sie ist einer von zwei Teilen jedes Mainboard-Chipsatzes.

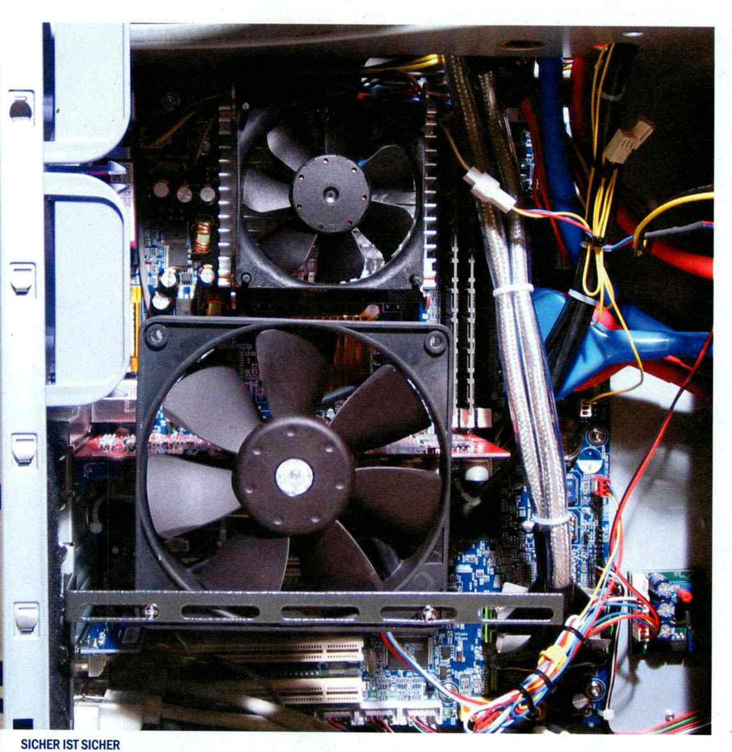
Performance-Plus von bis zehn Prozent nieder. Vor allem **Dungeon Siege** und **Mafia** profitieren von dieser Verbesserung.

Aber seien Sie wachsam beim Hauptplatinenkauf: PC333-Speicher arbeitet nur mit den neuen Pentium-4-Prozessoren und Mainboards mit 533 MHz Frontside-Bus bei voller Leistung. In den alten Modellen mit 400 MHz Frontside-Bus schafft selbst PC333-Speicher nur die Leistung von PC266-Speicherriegeln.

Parallel zum 845PE startete Intel auch mit zwei weiteren Chipsätzen durch – und die besitzen sogar eine integrierte Grafikkarte. Mainboards mit 845GE /GV sind für 3D-Spiele aber nicht zu empfehlen – beim Test auf einem Pentium 4 mit 2.800 MHz und einem 845GL-Mainboard lieferte **Unreal Tournament 2003** lediglich zehn Bilder pro Sekunde. Lächerlich, denn selbst auf einem 1.200 MHz Pentium III mit einer Geforce4 Ti-4200 liefert der gleiche Benchmark stolze 31 Bilder pro Sekunde. Wer auf den integrierten Grafikkern nicht verzichten will, wählt besser den 845GE, denn dieser Chipsatz ermöglicht es Ihnen, im Nachhinein eine bessere AGP-Grafikkarte nachzurüsten. Im Vergleich zum 845GV mit PC266-Speicher ist der 845GE ebenfalls besser ausgestattet, denn er unterstützt PC333-Speicher.

Die beste Performance mit einem Pentium-4-Prozessor erhalten Sie allerdings, wenn Sie ein Mainboard mit RDRAM-Speicher (auch RAMBUS genannt) statt DDR-SDRAM (PC266/333) einsetzen. Seit Oktober unterstützt Intels RAMBUS-Chipsatz 850E offiziell zwar auch PC1066-RDRAM, dafür müssen Anwender vorerst auf USB 2.0 verzichten. Der dafür zuständige Chipsatz-Teil (Southbridge) wurde nämlich nicht aktualisiert.

Abseits von Intel gibt es auch Firmen, die Mainboard-Chipsätze für den Pentium 4 bauen. VIA bietet mit dem P4X400 zum Beispiel eine recht schnelle und flexible Plattform an. Abgesehen von ein paar kleineren Schwächen wie der Performance von PCI-Geräten und



SICHER IST SICHER
Damit sich die Geforce4 Ti-4200 nicht aufheizt, hat man einen riesigen Zusatzlüfter an die Steckleiste montiert.

der schlechten Verfügbarkeit im Handel macht der P4X400 allerdings einen guten Eindruck.

Richtig günstig sind Mainboards mit dem Chipsatz 648 von Sis. Sie sind bereits ab 100 Euro erhältlich und lassen Ihnen mehr finanziellen Spielraum beim Prozessorkauf. Im Vergleich zu den Intel- und VIA-Plattformen ist der 648 allerdings langsamer. In **Warcraft 3** und **Jedi Knight 2** musste der 648 sich geschlagen geben, während er in **Unreal Tournament 2003** und **Dungeon Siege** fast gleichauf mit Intels 845PE lag. Hier ist treibertechnisch offensichtlich noch einiges zu machen. Sowohl VIAs P4X400 als auch der Sis 648 unterstützen AGP 8X. Warum die aktuelle Grafikkartenschnittstelle nichts bringt, lesen Sie ab Seite 194 in unserem aktuellen Grafikkartentest.

In einer Disziplin sind Intels hauseigene Chipsätze den Kollegen aus Fernost allerdings einen Schritt voraus: Mit dem neuen Prozessorflaggschiff Pentium 4 3,06 GHz führt Intel nämlich die Hyper-Threading-Technik ein. Die gaukelt dem Betriebssystem einen zusätzlichen Prozessor vor und lastet die CPU im Idealfall besser aus. Was bedeutet das? Mehr Leistung bei gleicher Taktfrequenz. P4X400 und 648 unterstützen die neue Technik nicht. Bei Intel beherrschen dagegen fast alle Chipsätze mit 533-MHz-Frontside-Bus Hyper Threading. Lediglich der 845G ab der „B-Step"-Version unterstützt die kommenden P4-Prozessoren problemlos. Sehr empfehlenswert sind Intel-845PE-Mainboards, die mit Preisen um 200 Euro nicht zu den teuersten Platinen gehören, allerdings Performance-Werte liefern, die nur knapp unter denen eines RDRAM-Systems liegen.

Bei der Prozessorwahl sollten Sie unbedingt einen Pentium 4 mit Northwood-Kern wählen. Wenn Ihr PC aktuellen und zukünftigen 3D-Spielen gewachsen sein soll, muss der Pentium 4 wenigstens 2.000 MHz unter der Haube haben und dabei 533 MHz Frontside-Bustakt unterstützen. Finger weg vom günstigen Celeron-Prozessor! Der günstige Pentium-4-Ersatz besitzt weniger internen Zwischenspeicher und rechnet dadurch langsamer. Spieler mit weniger oder gar keinen Bastel-Ambitionen greifen besser zu einem Komplett-PC.

Bereits in Ausgabe 11/02 haben wir Ihnen einen Komplett-PC von L&S Electronic vorgestellt. Das alte System war mit einer Geforce4-MX-Grafikkarte für aktuelle Spiele unterdimensioniert. Beim aktuellen Norma-PC hat man nachgebessert – und zwar mit einem schnelleren Prozessor (2,533 statt 2.400 MHz) und einer aktuellen Geforce4 Ti-4200 als Grafikkarte. In der 3D-Praxis macht sich dies auch bezahlt, denn in unseren Testspielen **Mafia**, **Unreal Tournament 2003** und **Warcraft 3** liefert der PC sehr gute Werte ab. Etwas gearbeitet hat man an der Gesamtlautstärke des Systems – die ist zwar immer noch vergleichsweise hoch, liegt aber im erträglichen Bereich. Für rund 1.000 Euro ein Rundum-glücklich-Paket für jeden PC-Spieler.

Ebenfalls im Bereich der High-End-PCs mischt der Whisper Power von PC-World mit. Der blaue Blickfang verwendet den großen

Mainboard-Chipsätze im Vergleich

Wir haben aus vier aktuellen PC-Spielen einen Leistungsdurchschnitt aktueller Pentium-4-Mainboards errechnet, natürlich nach verwendetem Chipsatz.

Mittelwert aus vier aktuellen Spielen

Farbtiefe 32 Bit (FPS)

Chipsatz	1.024x768	800x600
i850E (PC1066)	90	93
VIA P4X400 (PC333)	88	90
i845PE (PC333)	88	90
i850E (PC800)	87	89
i845PE (PC266)	83	85
i845E (PC266)	83	84
Sis 648 (PC333)	77	79

Die schnellste Plattform für Intel-Prozessoren bleibt der 850E mit PC1066-RDRAM. Der 845PE sollte nach Möglichkeit mit PC333-Speicher laufen.

Einstellungen: Intel Pentium 4 2,4 GHz, FSB 133, Speicher je nach Plattform, Win98 SE, Mittelwert aus **Warcraft 3**, **Unreal Tournament 2003**, **Dungeon Siege** und **Jedi Knight 2**. Legende: 1.024x768 | 800x600

Übersicht: Alle aktuellen Chipsätze für Intel-Prozessoren

Für Pentium-4-Prozessoren steht mehr als ein halbes Dutzend aktueller Chipsätze bereit. Die wichtigsten im Überblick:

Chipsatz	i850E	i845E	i845PE	i845G	i845GE	i845GV	P4X400	648
Chipsatz	i850E	i845E	i845PE	i845G	i845GE	i845GV	P4X400	648
Hersteller	Intel	Intel	Intel	Intel	Intel	Intel	VIA	Sis
CPU-Bauform	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478
FSB	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR
Speicher	PC800, PC1066	PC200, PC266	PC266, PC333	PC200, PC266	PC266, PC333	PC200, PC266	PC200, PC266, PC333	PC200, PC266, PC333
AGP-Modus	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V	Kein AGP-Steckplatz	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V
Prozessoren	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron
Festplatten-Interface	DMA/100	DMA/100	DMA/100	DMA/100	DMA/100	DMA/100	DMA/133	DMA/133
Onboard-Sound	AC97	AC97/20 Bit	AC97/20 Bit	AC97/20 Bit	AC97/20 Bit	AC97/20 Bit	AC97 (6-Kanal)	AC97 (6-Kanal)
Hyper-Threading	Ja	Ja	Ja	Ja (B-Step)	Ja	Ja	Nein	Nein
USB-Support	USB 1.1	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0

CS-901-Tower von Chieftec. Darunter befindet sich ein Pentium 4 mit 2,4 GHz auf einer Gigabyte-Hauptplatine mit Intel-845E-Chipsatz. Bei den 512 MByte DDR-Speicher handelt es sich leider nur um PC266-Speichermodule. Ein Mainboard mit dem aktuellen 845EP-Chipsatz und PC333-Speicher würde für mehr Leistung sorgen. Eine gute Idee ist der Anschluss zweier 60-Gigabyte-Festplatten an den integrierten RAID-Controller. Im RAID-0-Modus verdoppelt sich damit fast die Schreib- und Lesegeschwindigkeit. Als Grafikmotor wählt PC-World eine Geforce4 Ti-4200, die für mehr als ordentliche Werte in unseren Spieletests sorgte. Besonders beeindruckt hat uns allerdings die sehr niedrige Geräuschentwicklung des PCs. Die besonders leisen Gehäuse- und Netzteil-Lüfter sowie die verbesserte Grafikkartenkühlung haben zwar ihren Preis, sind für besonders geräuschempfindliche Spieler aber jeden Cent der 2.000 Euro wert.

Der schnellste Spiele-PC im Test kommt von PC Spezialist. Mit sagenhaften 3,06 GHz Taktfrequenz und einer topaktuellen Radeon-9700-Pro-Grafikkarte gewinnt der Supernova 3066 die Leistungskrone. Als Mainboard wurde das P4PE/GD von Asus eingespannt und darauf 512 MByte PC333-Markenspeicher verbaut. Das eingebaute 16x-DVD-Laufwerk ist im Betrieb leider etwas laut. Für Backup-Profis besonders interessant ist übrigens der eingebaute Samsung-DVD-Brenner SD-R5002 – Brennsoftware wurde natürlich bereits vorinstalliert. Leider funktionierte bei unserem Testgerät die Lüfterregelung an der Gehäusefront nicht – die ist laut PC-Spezialist nämlich für zusätzliche Lüfter gedacht.

Das ist sinnvoll, denn selbst nach einem mehrstündigen Dauerbetrieb mit dem 3DMark2001 SE (1.280x 1.024) wurde der Prozessorkühler gerade einmal 48 Grad warm und bleibt damit im grünen Bereich.

In Benchmarks mit **Mafia** und **Unreal Tournament 2003** ist dieser PC nicht zu schlagen. Die 3D-Leistung ist dank pfeilschneller CPU und Radeon 9700 Pro in allen Kategorien beeindruckend und schreit geradezu nach 3D-Spielen wie **Unreal 2** oder **Doom 3**. Wenn Sie der hohe Preis nicht abschreckt, bürgt der Supernova für Ruckelfreiheit über die nächsten zwei Jahre. BERND HOLTMANN

Intel-Komplettsysteme im Vergleichstest



Name	Supernova 3066	Whisper Power P4 2400	Norma-PC
Hersteller/Preis	PC-Spezialist/ca. € 3.000,-	PC-World/ca. € 2.000,-	L&S Electronic/ca. € 1.000,-
Prozessor	Intel Pentium 4 bei 3.066 MHz	Intel Pentium 4 bei 2.400 MHz	Intel Pentium 4 bei 2.533 MHz
Hauptspeicher	512 MB PC333	512 MB PC266	512 MB PC266
Festplatte	80 GByte	120 GByte (zwei Festplatten)	120 GByte
Grafikkarte	Ati Radeon 9700 Pro	Nvidia Geforce4 Ti-4200	Nvidia Geforce4 Ti-4200
Ausstattung	ISDN-Karte, Logitech Cordless Desktop Optical	--	Drei-Tasten-Maus, Tastatur, MS Works Suite 2003, Brennsoftware
Netzteil	Enermax, 433 Watt	Enermax, 350 Watt	FSP, 250 Watt
3D-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Preis-Leistung	Ausreichend	Befriedigend	Gut
Wertung	1,4	1,6	2,0
Kommentar	Der aktuell schnellste Komplett-PC für Spieler	Der bisher leiseste luftgekühlte PC	Günstiger Spiele-PC ohne große Makel







Thrustmaster
FF Racing Wheel

Beim Test des kraftverstärkten Lizenz-Lenkrades nahmen wir den direkten Vergleich mit einem ausgemusterten Original-Lenkrad aus Schumis Ferrari-Flitzer vor. Auf der Nachbildung fehlen zwar einige Funktionen – etwa die Einstellung für das Treibstoffgemisch und das Digital-Display – allerdings ist das Griffgefühl das gleiche. Technisch konnte uns die Replik allerdings nicht ganz überzeugen. Ihr Aufbau dauert durch das Saugnapf-Klammersystem länger als bei anderen Lenkern. Die Verarbeitung ist über alle Zweifel erhaben und auch die Knöpfe sind gut zu erreichen. Für den Force-Feedback-Test haben wir **Grand Prix 3** und **Colin McRae 2** gespielt. Im Vergleich zum Force Feedback GT aus gleichem Hause bietet das FF Racing Wheel schwächere Effekte. Außerdem verstellte sich beim Einschalten der Rütteltechnik die Nullstellung, so dass wir oft nachjustieren mussten. Was bleibt, ist ein teures, erstklassiges Lenkrad mit kleinen Macken. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
FF RACING WHEEL

HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	Ca. € 180,-
TEL.	0190-662789
AUSSTATTUNG	1,5
EIGENSCHAFTEN	2,5
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Teures, gutes Lizenz-Lenkrad mit kleinen Macken

WERTUNG 1,8

Logitech
Freedom 2.4 Cordl.

Der Joystick hat in der Redaktion einen guten Eindruck hinterlassen. Warum? Er kommt ohne Verkabelung aus. Seine 2,4-GHz-Funktechnik ist bereits ausgereift und sorgt für einwandfreie, präzise Funkübertragung ohne bemerkbare Verzögerungen – das ist besonders für 3D-Actionspiele sehr wichtig. Die Verarbeitung des Freedom und seiner neun Feuertasten ist sehr gut. Der mittig angebrachte Throttle und alle Tasten sind gut zu erreichen. Wegen seines leichten Gewichtes und der drei Standbeine sollten Sie aber schnelle, feste Bewegungen vermeiden, sonst kippt Ihnen das Gerät auf dem Tisch um. Gespeist wird der Freedom übrigens über drei mitgelieferte AA-Batterien. Die Spieldauer mit einem Batteriesatz beträgt durch den eingebauten Stromsparmodus mehrere Stunden, die Funkreichweite knapp fünf Meter. Der Anschluss des USB-Funkempfängers gestaltet sich sehr einfach, denn spezielle Treiber sind nicht vonnöten. Etwas für Hobbyflieger. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
FREEDOM 2.4 CORDLESS

HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 80,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,7
EIGENSCHAFTEN	2,0
LEISTUNG	1,8

FAZIT: Empfehlenswerter Flight-Stick ohne Kabel

WERTUNG 1,8

Fujitsu Siemens
Scaleo CTM5020

Die maximale Auflösung dieses 15-Zoll-Flachbildschirms beträgt 1.024x768 Bildpunkte bei einem Kontrastverhältnis von 300:1. Das bedeutet, dass der dunkelste Punkt 300 Mal heller ist als der hellste darstellbare Punkt. Röhrenmonitore erreichen in dieser Disziplin durchschnittlich bessere Werte im Bereich von 500:1. Der Blickwinkel, in dem der Bildinhalt gut zu erkennen ist, erreicht vertikal 100 und horizontal 120 Grad – ein ordentlicher Wert. Der Scaleo besitzt einen D-Sub-Anschluss für die Grafikkarte und Audio-Eingänge für die eingebauten Gehäuse-Lautsprecher. Die taugen allerdings höchstens für die Windows-Sounds und nicht für Spiele. In den Bereichen Helligkeitsverteilung und Farbbrillanz erreichte der Scaleo gute Noten. Seine Schaltgeschwindigkeit ist mit 30 Millisekunden zwar etwas niedrig, trotzdem konnten wir im Praxistest mit **NOLF 2** keine störenden Schlieren feststellen. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL
SCALEO CTM5020

HERSTELLER	Fujitsu Siemens
PREIS	Ca. € 500,-
TEL.	01805-372100
AUSSTATTUNG	2,5
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	1,5

FAZIT: Günstiger 15-Zoll-TFT für 3D-Spiele

WERTUNG 1,9

NORMA®

Hochleistung zum Niedrig-Preis!

ab Montag, 2. Dezember

High-Performance-Tower
mit echten 2,53 GHz

intel inside pentium® 4

Getestet und für GUT befunden:
Computer – Magazin für die Praxis – Produkt des Monats
Computer – Magazin für die Praxis – Kaufempfehlung
Ausgabe 1/03

Intel® Pentium® 4 mit echten 2,53 GHz
533 MHz Front-Side-Bus

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 2,53 GHz**
- **120-GB-Festplatte 7200 U/min** – Seagate, Information, the way you want it.
- **512 MB DDR-RAM**
- **Grafikkarte nVidia GeForce4 Ti 4200** – 64 MB DDR-RAM mit TV-Out
- **MSI Mainboard mit 533 MHz Front-Side-Bus**
- **CD-Rewriter 40x/20x/48x** – mit Nero-Burning-Software
- **DVD-Laufwerk 16x/48x** – mit Power-DVD-Software
- **16 Bit Stereo-Sound AC 97**
- **Anschlüsse:** 1x parallel, 2x PS/2, 1x Monitor, 2x seriell, 4x USB (2x vorne, 2x hinten), 1x Mikrofon, 1x Line-In, 1x Line-Out, 1x TV-Out, 1x Firewire IEEE 1394, 1x Gameport
- **56-K-Modem** inkl. Modem-Kabel
- **DSL & Network ready Netzwerk-Controller** – on board Fast Ethernet 10/100 MBit
- **3,5"-Diskettenlaufwerk**
- **Internet-Tastatur + Logitech Maus**
- **Software inklusive** – ① OEM-Version ② Bereits vorinstalliert

Neuestes Betriebssystem Windows xp® Home Edition inkl.:
- Microsoft Internet Explorer 6
- Microsoft Outlook® Express
- Windows®-Media Player, -Messenger, -Movie Maker

Schnelle Benutzerumschaltung, neugestaltete, vereinfachte Benutzeroberfläche und viele weitere neue Features
vorinstalliert und als Recovery-CD anbei (nur mit diesem PC verwendbar)

Microsoft WorksSuite 2003①/② bestehend aus:
- Microsoft Works 7.0①
- Microsoft Word 2002①
- AutoRoute 2002
- Encarta Encyclopedia 2003
- Picture it! Photo 7.0

All in One
- Spielen
- Arbeiten
- Internet surfen
- CDs brennen
- DVDs sehen
- Bild- und Video-Bearbeitung und vieles mehr

SOFORT STARTKLAR

999,-





L & S ELECTRONIC – www.ls-electronic.de – AOL

365 Tage im Jahr Service-Hotline, auch sonn- und feiertags, inklusive Vor-Ort-Service

Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. OEM Recovery-Version auf CD/DVD. Nur in Verbindung mit gekauftem System gültig.

Intel, das Intel Inside Logo, Pentium sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

Erhältlich ab Mittwoch, 4. Dezember

SAMSUNG – **Retail-Kit** (Einbau-Satz)

CD-RW-Brenner SW-248

- 48 x schreiben, 16 x wiederbeschreiben, 48 x lesen
- 8 MB Buffer Memory
- Inklusive Nero burning Rom Brennsoftware und Nero media player

Einbau-Satz

PREMIUM LEISTUNGSGARANTIE ausgezeichnet

64,99

Inkl. Brennersoftware nero5

Erhältlich ab Mittwoch, 4. Dezember

Memorex

CD-R-Spindel Rohlinge 25er-Pack

700 MB, CD-R, 80 Min.

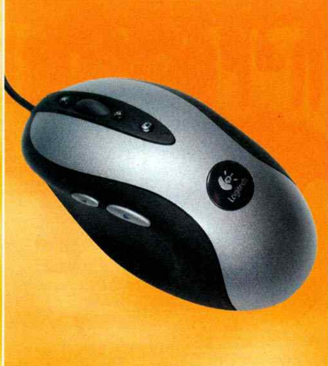
PREMIUM LEISTUNGSGARANTIE ausgezeichnet

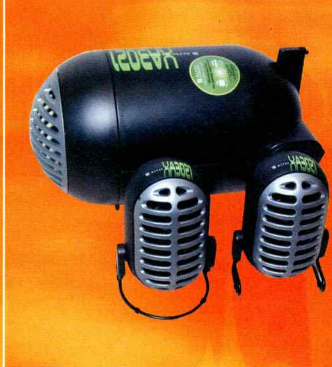
8,99



48fach









Microsoft Keyboard

Mit den 17 zusätzlichen Tasten des Multimedia Keyboards steuern Sie bequem alle Multimedia-Anwendungen wie MP3-Software, DVD-Player oder auch Internetanwendungen. Die Tasten sind in einer Reihe über den üblichen Tasten angebracht. Die Designer haben die Tasten über den Pfeiltasten wieder einmal hochkant und die F-Tasten in Dreierblöcken angeordnet – das kennen wir bereits vom Office-Keyboard. Fans von Ego-Shootern müssen sich an die neue Lage gewöhnen, wenn sie die Pfeiltasten und die umliegenden Tasten verwenden. Der Anschlag der Tasten ist leicht, so dass längeren Spiel-Sitzungen nichts im Weg steht. Als Anschluss zum PC wählte Microsoft ungewöhnlicherweise den alten PS/2-Anschluss. Unser Fazit: Es gibt einige teurere Tastaturen, die es im Bereich Funktionsvielfalt und Verarbeitungsqualität nicht mit dem Multimedia Keyboard aufnehmen können – das ist uns einen PC-Games-Preistipp wert. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
MULTIMEDIA KEYBOARD

HERSTELLER	Microsoft
PREIS	Ca. € 34,-
TEL.	089-31760
AUSSTATTUNG	2,4
EIGENSCHAFTEN	1,9
LEISTUNG	1,8

FAZIT: Sehr empfehlenswertes Tastatur-Flaggschiff

WERTUNG 1,9

Logitech MX 500

Logitech bleibt mit der MX 500 Optical Mouse dem spielernahen Image treu und liefert eine erstklassige optische Maus ab, die mit einem Sensor eine Auflösung von 800 dpi schafft. Viele Konkurrenten können nur die Hälfte bieten. Selbst die Logitech MouseMan Dual Optical benötigte zwei Sensoren, um diese Auflösung zu erreichen. Die MX 500 gleicht der kabellosen MX 700 (Test in PC Games 12/02) bis ins kleinste Detail. Die beiden Maustasten wurden raffiniert unter der Schale platziert. Für Spieler sind die drei Zusatztasten rund um das Mausrad fast uninteressant, da der Zeigefinger die linke oder rechte Maustaste erst verlassen muss, um diese Mausrad-Tasten zu bedienen. Als Ausgleich hat Logitech seitlich zwei ebenfalls programmierbare Tasten angebracht. Im Test fiel uns auf, dass das Gerät besonders gut mit einem X-Board-Mauspad von Kryptec zusammenarbeitet – das Sie auf der Webseite (www.kryptec.de) für rund 20 Euro bestellen können. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
MX 500 OPTICAL MOUSE

HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 54,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,5
LEISTUNG	1,5

FAZIT: Eine hervorragende Kabelmaus

WERTUNG 1,6

Altec Lansing XA 3021

Das Design des neuen 2.1-Boxensystems ist sehr eigenwillig. Die Satelliten sehen wie 60er-Jahre-Mikrofone aus, während der Subwoofer eher einem Torpedo gleicht. Darunter verbirgt sich aber robuste Klangtechnik. Das System besitzt eine Effektivleistung von 27,5 Watt (RMS), von denen je 5,5 Watt auf die Satelliten entfallen. Die fehlenden 16,5 Watt steuert der extravagante Subwoofer bei. Einen guten Eindruck macht die Kabelfernbedienung. Neben Reglern für die Lautstärke können Sie auch Klang-Voreinstellungen treffen (TV, Gaming, Max-Bass). Um Eltern oder Mitbewohner mit dem Klang nicht zu verärgern, lassen sich gleich zwei Kopfhörer an die Fernbedienung anschließen. Das ist besonders sinnvoll bei Sportspielen mit zwei Teilnehmern (etwa **FIFA 2003**). Tiefen und Höhen sind gut abgestimmt und sorgen vor allem im „Gaming"-Modus durch leichte Übersteuerung für bombastischen, aber nicht verzerrten Sound. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL
XA 3021

HERSTELLER	Altec Lansing
PREIS	Ca. € 119,-
TEL.	06181-943630
AUSSTATTUNG	2,3
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	2,2

FAZIT: Für Spiele top, Musik ok

WERTUNG 2,2

Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind



Sparsame Spieler greifen momentan zu den günstigsten DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460). Kyro-I/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder Matrox-G550-Platinen sind für Spieler nicht mehr zu empfehlen. Schneller, aber auch teurer, ist die DirectX-8-Riege bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen viele aktuelle 3D-Rollenspiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** und das Unterwasserspektakel **Aquanox 2** so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Finger weg! Wer für die kommenden 3D-Ego-Shooter **Unreal 2** oder **Doom 3** gerüstet sein will, investiert bis zu 500 Euro in eine Grafikplatine mit Radeon-9700-Chip oder eine der bald erscheinenden neuen GeforceFX-Grafikkarten, die ebenfalls DirectX 9 unterstützen.

Damit Sie sich auch im aktuellen Hardwaredschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir Ihnen abhängig von Ihrem Hauptprozessor gleich die besten dafür in Frage kommenden Grafikchips und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

AUF HEFT-DVD: INFOS ZU ALLEN GRAFIKCHIPS

Prozessor MHz	Athlon / Pentium III 500-800 MHz	Duron / Celeron 600-800 MHz	Athlon / Pentium III 800-1.100 MHz	Duron / Celeron 800-1.300 MHz	Athlon / Pentium III 1.100-1.400 MHz	Athlon X 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400-2.533 MHz	Topmodell	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX-200	✓	✓						Gainward Geforce2 MX200	Ca. € 50,-
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic Vivid!XS	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Kyro I	✓	✓						Hercules 3D Prophet 4000XT	Ca. € 40,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				Ati Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aopen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200T5 Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200					✓	✓	✓	MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Ati Radeon 8500	Ca. € 260,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Ati Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Parhelia-512						✓	✓	Albatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1.8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1.8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1.8
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1.9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 120,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1.9
Mystify 4200	Terratex	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	2,0
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 100,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 90,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. €360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.3
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. €480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,5
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1.5
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 260,-	128 MB DDR-SDRAM	260/255 MHz (DDR)	1.5
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 320,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Excalibur 9700 Pro	Enmic/HIS	Radeon 9700 Pro	Ca. €500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
Radeon 9700 Pro	Connect3D	Radeon 9700 Pro	Ca. €430,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1.6

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV720A	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	5.1	79 Watt	Analog/digital	2,0
XA 3021	Altec Lansing	€ 119,-	2.1	27,5 Watt	Analog	2,2

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordles Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Freedom 2.4 Cordless	Logitech	€ 80,-	10	USB-Empfänger	1,8

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX 500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1089,-

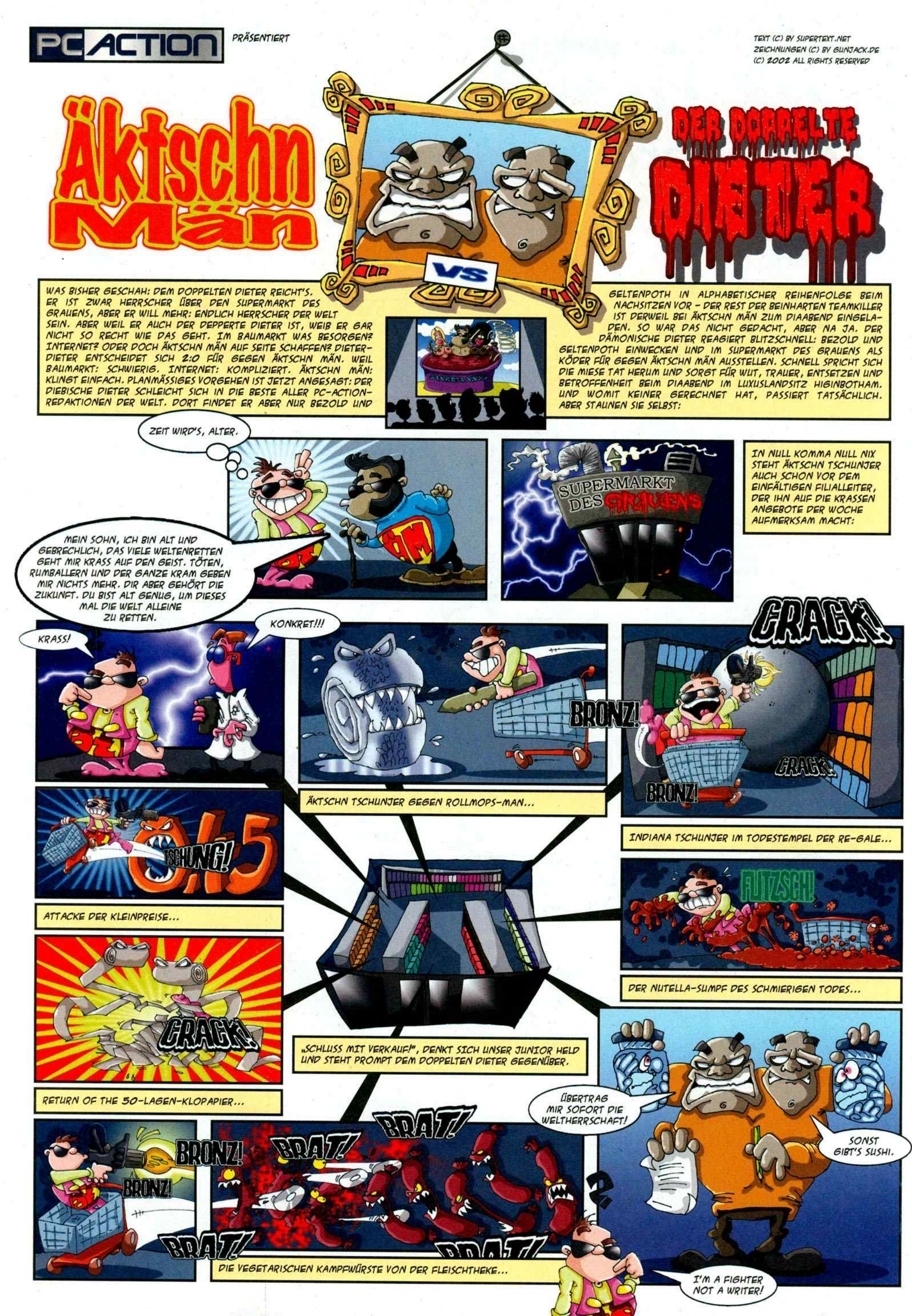
Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	AMD Athlon XP 2000+	€ 113,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Alpha 8045 Standard	€ 65,-	www.listan.de	040-71001837
Mainboard	MSI KT3 Ultra2	€ 99,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Arbeitsspeicher	256 MB DDR PC333 CL2, 5 Kingston	€ 80,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sparkle SP7200T2 Pure	€ 149,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 69,-	www.csd-computer.de	06257-9339299
Festplatte	IBM GB IC35L080AVVA GXP120 80 GB	€ 129,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Aopen H600B	€ 129,-	www.alternate.de	01805-905040

DER EINSTEIGER-PC € 830,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	AMD Athlon XP 1600+	€ 66,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Global Win TAK 58	€ 33,-	www.frozen-silicon.de	0800-03769 36
Mainboard	Elitegroup K7S6A	€ 65,-	www.e-bug.de	05187-300604
Arbeitsspeicher	256 MB DDR PC333 CL2, 5 Samsung	€ 95,-	www.checkpoint-gmbh.de	03943-906210
Grafikkarte	Powermagic 9000 (64 MB)	€ 96,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Muse 5.1 DVD	€ 40,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Festplatte	Western Digital WD400BB Caviar, 40 GB	€ 98,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech 9926USB	€ 55,-	www.avitos.de	01805-606065

DER HIGH-END-PC € 2.725,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	Intel Pentium 4 / 2,8 GHz	€ 749,-	www.avitos.de	01805-606065
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 3	€ 255,-	www.pc-frost.de	09451-942156
Mainboard	Asus P4T533 (Kombipaket inklusive RAM)	€ 359,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	256 MB RDRAM PC1066 Samsung	€ 199,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules Prophet FDX 9700 Pro 128 MB	€ 456,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 150,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	Western Digital WD1200 JB Caviar, 120 GB	€ 222,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech ALU AL-980	€ 269,-	www.e-bug.de	05187-300604


PC ACTION
PRÄSENTIERT
TEXT (C) BY SUPERTEXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED
Äktschn Män
VS
DER DOPPELTE DIETER
WAS BISHER GESCHAH: DEM DOPPELTEN DIETER REICHT'S. ER IST ZWAR HERRSCHER ÜBER DEN SUPERMARKT DES GRAUENS, ABER ER WILL MEHR: ENDLICH HERRSCHER DER WELT SEIN. ABER WEIL ER AUCH DER DEPPERTE DIETER IST, WEIß ER GAR NICHT SO RECHT WIE DAS GEHT. IM BAUMARKT WAS BESORGEN? INTERNET? ODER DOCH ÄKTSCHN MÄN AUF SEITE SCHAFFEN? DIETER-DIETER ENTSCHEIDET SICH 2:0 FÜR GEGEN ÄKTSCHN MÄN. WEIL BAUMARKT: SCHWIERIG. INTERNET: KOMPLIZIERT. ÄKTSCHN MÄN: KLINGT EINFACH. PLANMÄSSIGES VORGEHEN IST JETZT ANGESAGT: DER DIEBISCHE DIETER SCHLEICHT SICH IN DIE BESTE ALLER PC-ACTION-REDAKTIONEN DER WELT. DORT FINDET ER ABER NUR BEZOLD UND GELTENPOTH IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE BEIM NACHSITZEN VOR – DER REST DER BEINHARTEN TEAMKILLER IST DERWEIL BEI ÄKTSCHN MÄN ZUM DIAABEND EINGELADEN. SO WAR DAS NICHT GEDACHT, ABER NA JA. DER DÄMONISCHE DIETER REAGIERT BLITZSCHNELL: BEZOLD UND GELTENPOTH EINWECKEN UND IM SUPERMARKT DES GRAUENS ALS KÖDER FÜR GEGEN ÄKTSCHN MÄN AUSSTELLEN. SCHNELL SPRICHT SICH DIE MIESE TAT HERUM UND SORGT FÜR WUT, TRAUER, ENTSETZEN UND BETROFFENHEIT BEIM DIAABEND IM LUXUSLANDSITZ HIGINBOTHAM. UND WOMIT KEINER GERECHNET HAT, PASSIERT TATSÄCHLICH. ABER STAUNEN SIE SELBST:
ZEIT WIRD'S, ALTER.
MEIN SOHN, ICH BIN ALT UND GEBRECHLICH, DAS VIELE WELTENRETTEN GEHT MIR KRASS AUF DEN GEIST. TÖTEN, RUMBALLERN UND DER GANZE KRAM GEBEN MIR NICHTS MEHR. DIR ABER GEHÖRT DIE ZUKUNFT. DU BIST ALT GENUG, UM DIESES MAL DIE WELT ALLEINE ZU RETTEN.
SUPERMARKT DES GRAUENS
IN NULL KOMMA NULL NIX STEHT ÄKTSCHN TSCHUNJER AUCH SCHON VOR DEM EINFÄLTIGEN FILIALLEITER, DER IHN AUF DIE KRASSEN ANGEBOTE DER WOCHE AUFMERKSAM MACHT:
KRASS!
KONKRET!!!
BRONZ!
ÄKTSCHN TSCHUNJER GEGEN ROLLMOPS-MAN...
CRACK!
CRACK!
BRONZ!
INDIANA TSCHUNJER IM TODESTEMPEL DER RE-GALE...
TSCHUNG!
ATTACKE DER KLEINPREISE...
FLUTSCH!
DER NUTELLA-SUMPF DES SCHMIERIGEN TODES...
CRACK!
RETURN OF THE 50-LAGEN-KLOPAPIER...
„SCHLUSS MIT VERKAUF!", DENKT SICH UNSER JUNIOR HELD UND STEHT PROMPT DEM DOPPELTEN DIETER GEGENÜBER.
ÜBERTRAG MIR SOFORT DIE WELTHERRSCHAFT!
SONST GIBT'S SUSHI.
BRONZ!
BRONZ!
BRAT!
BRAT!
BRAT!
BRAT!
DIE VEGETARISCHEN KAMPFWÜRSTE VON DER FLEISCHTHEKE...
?
I'M A FIGHTER NOT A WRITER!



WAS WÜRDE VATER JETZT MACHEN?
FLITZSCH!
HALT IHN HIN ICH KOM...
WEIT WEG IM HEIMATLICHEN HIGINBOTHAM GENIESST ÄM SEIN HARTES RENTNERLEBEN.
WENN MAN NICHT ALLES SELBST MACHT.
...MÄÄÄÄÄÄÄÄ-ÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄ-ÄÄÄÄÄÄÄ!!!
KRASS!
CRACK!
UND ICH ERST.
ICH WERDE DIE WELT BEHERRSCHEN!
CRACK!
TSCHUNG!
BRAT!
BRONZ!
KRASS!
CRACK!
KONKRET!!!
SINSCH!
BRAT!
BRONZ!
KORREKT!
ÄKTSCHN TSCHUNJER IST JETZT ENDLICH ERWACHSEN GEWORDEN. ALS DANK SCHENKT IHM DIE PC-ACTION-RED. SEIN HEFT JETZT AUCH IN GROSS. ALSO GIBT'S DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND ALS SPARBUCH MIT 1 CD FÜR NUR 3,30.
KONKRET MEHR FORMAT!
KORREKT GÜNSTIG: MIT 1 CD NUR 3,30!
ALLES KRASS NEU!
PC ACTION
DVD
4.700 MB DATEN!
SPLINTER CELL
AQUANOX 2
DIE ERSTEN TESTS
JAMES BOND
GOTHIC 2
PC ACTION
NUR € 3,30!
CD-ROM-VERSION
IM NEUEN FORMAT
SPLINTER CELL
AQUANOX 2
DIE ERSTEN TESTS
JAMES BOND
GOTHIC 2
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
WIRD ÄKTSCHN TSCHUNJER IN DER WELT DER ERWACHSENEN KLAR KOMMEN? BLEIBT ÄKTSCHN MÄN GLÜCKLICH IN SEINER ALTERSTEILZEIT? UND WER LAUERT HINTER DER NÄCHSTEN KIOSKMAUER, UM HEIMTÜCKISCH UND UNBERECHTIGT DIE WELTHERRSCHAFT AN SICH ZU REISSEN? DIE ANTWORTEN AUF DIE ENTSCHEIDENDEN FRAGEN WIE IMMER IN DER WERBUNG!
supertext

PC-GAMES-DVD

DEMOS

- Aquanox 2: Revelation
- Café International
- Chickenpoppen 2
- Cyber Huhn
- Extreme Speedway Challenge
- Far West
- Gothic 2
- Herr der Ringe: Die Gefährten
- James Bond 007: Nightfire
- Knight Rider
- NBA Live 2003
- Need for Speed: Hot Pursuit 2
- Platoon
- Post Mortem
- Raven Shield (Multiplayer)
- Robin Hood
- Rollercoaster Tycoon 2
- Runaway
- Syberia
- Wonderlan

VIDEO-SHOW

Aktuell
- Spellforce
- Splinter Cell – Making-of
- Das PC-Games-Testcenter

Vorschau
- Rise of Nations

Interaktiver Test
- Gothic 2

Test
- Aquanox 2: Revelation
- Haegemonia
- James Bond 007: Nightfire
- MoH: Allied Assault - Spearhead
- New World Order
- Racing Simulation 3
- Rallisport Challenge
- Runaway

Spiele-Trailer
- Asheron's Call
- Grom
- Splinter Cell
- STALKER

PATCHES

- Anno 1503 v1.01 Beta
- Arx Fatalis v1.14
- Cyber Huhn v1.03 (d)
- Die Sims - Tierisch gut drauf (d)
- Far West Patch Win98 u. Me
- Ghost Recon v1.4 von v1.3 (d)
- Hitman 2 v1.01
- NWN v1.26 von v1.24 (d)
- Port Royale Mini-Add-on v1.40 (d)
- Port Royale v1.40 von v1.30 (d)
- Project Nomads Patch #2
- Syberia Patch #1
- The Thing v1.2 von 1.1 (d)
- UT 2003 D3D-Patch
- UT 2003 v2136
- Warcraft 3 v1.04a (d)
- Warcraft 3 v1.04b (d)

TREIBER

Windows 9x und Me:
- Aopen RivaTNT - Gf4-Treiber 31.40
- Hercules 3D Prophet 16.055
- Hercules Muse 6.39
- Leadtek RivaTNT - Gf4-Treiber 31.00
- Nvidia Detonator (TNT2 - Gf4) 40.72

Windows 2000 und XP:
- Aopen RivaTNT - Gf4 Treiber 31.40
- Hercules 3D Prophet 16.055
- Hercules Muse 6.39
- Leadtek RivaTNT - Gf4-Treiber 31.00
- Nvidia Detonator (TNT2 - Gf4) 40.72
- Nvidia Detonator (TNT2 - Gf4) 41.03

SPECIALS

- 3D-Analyze 1.5.2
- Acrobat Reader
- Anno 1503: Save Games
- CD-Bremse 1.23
- DirectX 8.1b Win2k_XP
- DirectX 8.1b Win9x_Me
- Fraps 1.9
- Gamers IRC
- Rage3D Radeon Tweak 3.6
- Refreshlock 2.02
- Rivatuner 2.0 RC 12
- TVTool 6.5
- Wallpapers
- Win DVD (Trial-Version)
- WinZip

Screenshot-Galerien:
- Aquanox 2: Revelation
- Asheron's Call 2
- Autobahnraser 4
- Casino Empire
- Freelancer
- Gothic 2
- Haegemonia
- Impossible Creatures
- James Bond 007: Nightfire
- Knight Rider
- Knight Shift
- Morrowind Tribunal
- Post Mortem
- Rallisport Challenge
- Runaway
- Sim City 4
- Splinter Cell
- Tiger Woods 2003
- Total Immersion Racing
- Vietcong

EXKLUSIV-DEMO | GOTHIC 2

DVD & Abo-CD

Ausflüge in die zauberhafte Welt von **Gothic 2** dürfen Sie nur mit uns unternehmen: In der exklusiven Demo-Version erleben Sie erste Abenteuer. Zugänglich ist der Turm des Dämonenmagiers Xardas, ein Großteil der Wildnis und die pulsierende Hafenstadt Khorinis, wo zahlreiche Quests darauf warten, von Ihnen erledigt zu werden. Überzeugen Sie sich von der grafischen Pracht und den spielerischen Qualitäten des Rollenspiels, das wir zum Spiel des Monats kürten!



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Leertaste]	Kampfmodus
[linke Maustaste]	Angreifen
[rechte Maustaste]	Blocken
[Alt]	Springen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700 MHz, 256 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 512 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 554 MB

AQUANOX 2: REVELATION

DVD

Willkommen in der düsteren Unterwasserwelt von **Aquanox 2: Revelation**. Der Titel war ursprünglich nur als Add-on zu **Aquanox** geplant. Im Laufe der Produktion hat Entwickler Massive Development allerdings so viele neue Missionen gebastelt und zudem so große Teile des Spieldesigns optimiert, dass es gleich für einen zweiten Teil reichte. Von dem Ergebnis können Sie sich mit der **Aquanox 2**-Demo selbst überzeugen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S	Vorwärts/Rückwärts
A/D	Nach links/rechts strafen
[linke Maustaste]/[rechte Maustaste]	Primärfeuer/Sekundärfeuer
E	Feind ausschalten
C/X	Nächste/vorherige Waffe

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800 MHz, 256 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.800 MHz, 512 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 611 MB

NBA LIVE 2003

DVD & CD

NBA Live 2002 erschien nicht für den PC – kein Wunder also, dass die 2003er-Version umso heißer erwartet wird. Basketball-Interessierte dürfen sich neben den schon obligatorisch umfangreichen Statistiken auf den neuen Freestyle-Modus freuen, mit dem Tricks leichter und direkter ausführbar sind. Und auch die Grafik ist, wie jedes Jahr, vom Feinsten – inklusive aller Originalspielergesichter, versteht sich.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Bewegung
X	Passen/Spieler wechseln
D	Werfen/Offensivfoul forcieren
E	Jab Step/rebounden, blocken
S	Crossover/stealen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 700 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 300 MB

RAVEN SHIELD (MULTIPLAYER)

DVD

Die **Tom Clancy's Rainbow Six**-Spieleserie erhält einen neuen Ableger. Diesmal sollen aber nicht nur puristische Taktik-Shooter-Fans angesprochen werden, denn die komplexe Bedienung der Vorgängerspiele wurde wesentlich vereinfacht. Zwar sind immer noch etliche Tasten belegt, aber fast alle Teamkommandos sind auch über Menüs mit der Maus anwählbar.

SPIELSTEUERUNG

Aktion	Taste
Q/E	Nach links/rechts beugen
W/S	Vorwärts/rückwärts
A/D	Links/rechts
X	Knien/kriechen
C	Aufstehen
[Leertaste]	Aktion ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct 3D
HD: 250 MB

NFS: HOT PURSUIT 2 (NEU)

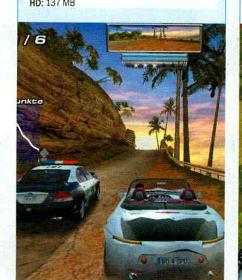
DVD

Deutlich schneller als die Polizei erlaubt sind Sie in **Need for Speed: Hot Pursuit 2** unterwegs: Während Sie sich an der Calypso Coast auf die rasante Tour gegen andere Luxus-Renner durchsetzen, kommen Ihnen die Gesetzeshüter nicht nur auf vier Rädern in die Quere, sondern bombardieren Sie sogar vom Hubschrauber aus. Sie selbst dürfen zwischen einem Ford TS-50 und einem HSV GTS Coupe auswählen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Q	Beschleunigen
A	Bremsen
A	Rückwärtsgang
S	Nach links lenken
D	Nach rechts lenken

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 137 MB



PLATOON

DVD & Abo-CD

In unserer Demoversion zum Echtzeitstrategiespiel **Platoon** verschlägt es Sie direkt in die grüne Hölle, nämlich nach Vietnam. Dort sollen Sie Minen auf einer strategisch wichtigen Straße aufspüren. Klingt einfach, aber in den Büschen hocken jede Menge Vietcong, die nur darauf warten, Ihnen eins auszuwischen. Während einer Mission speichern können Sie übrigens weder in der Demo- noch in der Vollversion.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Aktion
H	Stop
T	Auf Ziel feuern
G	Granate werfen
R/V/C	Rennen/gehen/kriechen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600 MHz, 256 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 193 MB



SYBERIA

DVD

In dem klassischen Point&Click-Grafik-Adventure **Syberia** schlüpfen Sie in die Rolle der jungen amerikanischen Anwältin Kate Walker und sollen sich um den Verkauf einer obskuren Automaten-Fabrik im fernen Europa kümmern. Doch alles läuft völlig anders als geplant. Denn die Fabrik-Chefin verstirbt unversehens. Also machen Sie sich mit Kate auf die Suche nach dem Bruder und Erben. Schließlich brauchen Sie von ihm eine Unterschrift. Gespielt wird **Syberia**, wie in diesem Genre üblich, ausschließlich mit der Maus.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Aktion ausführen
[rechte Maustaste]	Inventory öffnen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 600 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 114 MB



KNIGHT RIDER

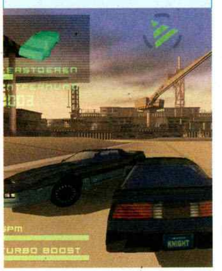
DVD

Michael Knight fährt wieder – diesmal nicht nur auf RTL, sondern auch auf Ihrem Bildschirm. Sie steuern das Wunderauto KITT, das mit Turbo Boost (springen), Ski-Modus (auf zwei Reifen fahren) und Super-Pursuit-Modus (Nitro-Einspritzung) Michaels bösen Bruder bekämpfen muss. Die Demo-Version enthält eine komplette Mission des Vollspiels, nämlich eine rasante Hubschrauber-Verfolgungsjagd.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Cursortasten	Lenken/vorwärts/rückwärts
[Leertaste]	Turbo Boost
A/C	Nachtsichtgerät/Kamera
Y/X	Ski-Modus links/rechts
Enter	Wagen neu ausrichten
Strg	Bremse

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 900 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 140 MB



FAR WEST

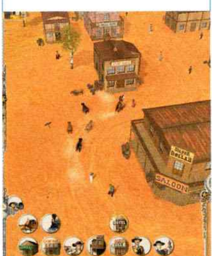
DVD & Abo-CD

In **Far West** ist es Ihre Aufgabe, im Wilden Westen mit wenigen Mitteln vom Niemand zum Rindermogul aufzusteigen. Sie heuern Cowboys an und pflegen und züchten Ihr Vieh, um mit dem Verkauf Geld zu verdienen. Die Demo der frischen Aufbau-Strategie-Idee lässt Sie wahlweise das Tutorial oder die erste Mission der Einzelszenarien spielen. Der Mehrspielermodus ist nicht integriert.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Auswahl
[rechte Maustaste]	Auswahl aufheben
Mausrad	Zoomen
[Taste]	Bildausschnitt nach links drehen
[Taste]	Bildausschnitt nach rechts drehen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.600 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 128 MB



POST MORTEM

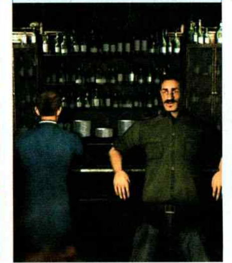
DVD

Post Mortem ist das neue Adventure der **Syberia**-Macher. Hier dirigieren Sie Ihre Spielfigur aber nicht zweidimensional über den Bildschirm, sondern spielen aus der Ego-Perspektive. Sie schlüpfen in die Rolle eines Privatdetektivs, der kurz vor dem Zweiten Weltkrieg in Paris lebt und arbeitet. Sie werden von einer geheimnisvollen Frau beauftragt, den Mord an ihrer Schwester aufzuklären. Die englischsprachige Demo macht Sie mit der grundlegenden Geschichte vertraut, lässt Sie einige Gespräche führen und auch kleinere Rätsel lösen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Aktion ausführen
[rechte Maustaste]	Inventory öffnen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 120 MB



ROLLERCOASTER TYCOON 2

DVD

Die Fan-Gemeinde des ersten Teils war riesig und somit auch die Erwartungshaltung an den Nachfolger des knuffigen Aufbau-Strategiespiels. Bei PC Games gibt es nun das Minispiel zu Rollercoaster Tycoon 2, mit dem Sie sich vor dem Kauf der Vollversion davon überzeugen können, ob der zweite Teil immer noch eine so große Anziehungskraft besitzt. Geboten werden drei Trainings-Lektionen, in denen Sie die grundlegende Kunst des Freizeit-Park- und Achterbahn-Baus erlernen. Danach können Sie sich an zwei kleinen Missionen versuchen oder in einem freien Spiel Ihr erstes eigenes Achterbahn-Imperium aufbauen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 101 MB

CYBER HUHN

DVD & Abo-CD

Was würden echte Spielekenner hinter dem Spiel **Cyber Huhn – Die Weltraumjagd** vermuten? Doch nicht etwa einen weiteren Vertreter des **Moorhuhn**-Genres? Genau richtig geraten. Diesmal verschlägt es Sie allerdings nicht in beschauliche Moorlandschaften auf unserem Heimatplaneten, sondern mitten ins Weltall. Dort treffen Sie auf Myriaden von raumreisenden Gackerviechern, die allesamt vom Firmament geholt werden wollen. Achtung: Installieren Sie vor dem ersten Spielstart unbedingt den Patch zur Demo, den Sie auf der PC-Games-DVD finden.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 18,5 MB

WONDERLAND

DVD & CD

In der 5-Level-Demo von **Wonderland**, die sich auch für Kinder eignet, steuern Sie den Käsekerl Stinky (einen Verwandten von Pac-Man) durch diverse Isometrie-Labyrinthe und sammeln Regenbogenmünzen ein. Herumstehende Kisten werden dabei aus dem Weg geräumt oder finden als Brücken und Schalterblocker Verwendung. In Acht nehmen sollten Sie sich bei Ihren Abenteuern vor allem vor Scouge, der Kanone.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Taste]	Nach oben bewegen
[Taste]	Nach unten bewegen
[Taste]	Nach rechts bewegen
[Taste]	Nach links bewegen
Shift + Pfeiltasten	Karte scrollen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 450 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 8 MB

EXKLUSIV-DEMO | RUNAWAY

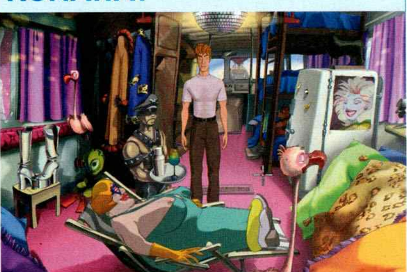
DVD & Abo-CD

Runaway ist ein klassisches Point&Click-Adventure alter Schule, in dem Sie als Physikstudent Brian Basco das Geheimnis um ein mysteriöses Kruzifix aufdecken. Exklusiv bei PC Games haben Sie die Möglichkeit, die heiß ersehnte Adventure-Hoffnung anzutesten. Spielbar ist das erste Rätsel des dritten Kapitels, in dem Held Brian aus einer Hütte entkommen muss, in die er und Gina von zwei Auftragskillern verschleppt wurden.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Aktion ausführen
[rechte Maustaste]	Gegenstand ins Inventory zurücklegen/umschalten zwischen „Ansehen" und „Benutzen"

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 333 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen: CPU 600 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 295 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Gothic 2
2	Runaway
3	Robin Hood
4	NBA Live 2003
5	James Bond 007: Nightfire
6	Aquanox 2: Revelation
7	Raven Shield (Multiplayer)
8	Herr der Ringe: Die Gefährten
9	Platoon
10	Knight Rider



EXKLUSIV-DEMO | ROBIN HOOD

DVD & CD

Robin Hood ist ein Echtzeit-Taktikspiel wie **Commandos** oder **Desperados**. In diesem Demo-Level haben Sie die Aufgabe, mit fünf steuerbaren Spielfiguren und einer Hand voll autarker Soldaten eine gut gesicherte Burg zu befreien. Geheimgänge, Informanten und die Vielseitigkeit Ihrer Truppe sollten es Ihnen ermöglichen, gegen die Übermacht zu bestehen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
F5/F8	Spielstand speichern/laden
Alt	Sichtkegel anzeigen
1-5	Figur 1 bis 5 wählen
Q/W/E	Aktion 1/2/3
Linke Maustaste	Auswählen/angreifen
Rechte Maustaste + Mausbewegung	Waffe schwingen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 151 MB



HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN

DVD & CD

Au Backe! Der dunkle Herrscher Sauron will Mittelerde platt machen. Alles, was er dazu braucht, ist ein sagenumwobener Ring. Doch der befindet sich glücklicherweise in guten Händen ... Begleiten Sie im Spiel zum ersten **Herr der Ringe**-Kinofilm Frodo, Legolas, Gandalf und Konsorten auf ihrem abenteuerlichen Weg. ACHTUNG: Die Demoversion läuft nicht einwandfrei mit den Nvidia-Detonator-70.72-Treibern.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
w/s	Vorwärts/Rückwärts
a/d	Links/Rechts
O/R	Nahkampf/Fernkampf
I	Springen
E	Benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 62564 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 191 MB



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

DVD & CD

Das wurde aber auch Zeit. Nach mehreren Konsolenauftritten gibt James Bond jetzt endlich sein Debüt auf dem PC. In unserer Demoversion erwartet Sie eine große Mission, in der Sie hübsche Mädchen befreien und einen Computer hochjagen sollen. Neben diversen Schießeisen stehen Ihnen natürlich auch typische Bond-Spielzeuge, etwa ein als Handy getarnter Elektroschocker oder ein tödlicher Kugelschreiber, zur Verfügung.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
w/s/a/d	Vorwärts/rückwärts/links/rechts
U/I	Ducken/springen
O/R	Primär-/Sekundärfeuer
f/v	Q-Brille/Funktionen Q-Brille
g	Utensilien-/Waffenmodus
e	Benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 225 MB



EXTREME SPEEDWAY CHALLENGE

DVD & CD

Lust auf ein schnelles Motocross-Rennen? Dann werfen Sie doch einen Blick auf unsere Demoversion zu **Extreme Speedway**. Darin treten Sie gegen drei Computergegner an und versuchen mit Ihrer Maschine natürlich möglichst als Erster die Ziellinie zu überqueren. Besonders aufregend, geschweige denn anspruchsvoll ist der enthaltene Rundkurs jedoch nicht.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Gas/Bremse/links/rechts
Strg	Wheelie
C	Kamera
Shift	Umschauen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 600 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 36 MB

CHICKENPOPPEN 2

DVD & CD

Frikky, der bumsfidele Hahn von der Chickenfarm" ist los – wieder einmal. Leicht hat er es allerdings nicht, die Hennen seines Schlags zu begatten: Die hünenhaften Hulla-Hühner machen dem Hahn im Korb das Poppen schwer, indem sie ihn kurzerhand niedertrampeln und ihn mit „Bomben" bewerfen. Die Moskitos, die das Federvieh hartnäckig belästigen, lassen sich abschießen und in Extrapunkte verwandeln.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Objekt aktivieren
Strg	Fadenkreuz für Moskitos aktivieren
Rechte Maustaste halten	Frikky auf andere Ebene bewegen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 18,5 MB

CAFÉ INTERNATIONAL

DVD & CD

Willkommen im **Café International**: Beim Spiel von Outline Development handelt es sich um eine Umsetzung des gleichnamigen Kartenspiels. Die Vollversion von **Café International** (PC) enthält drei Spielmodi. Einer davon ist in dieser Demoversion enthalten – nämlich der „Classic"-Modus, der die Spielweise des Originals simuliert. In der Probefassung wurde zusätzlich die Anzahl der Karten eingeschränkt.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
0	Objekte anwählen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 9,8 MB

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

- Café International
- Chickenpoppen 2
- Cyber Huhn (nur Abo-CD)
- Extreme Speedway Challenge
- Far West (nur Abo-CD)
- Gothic 2 (nur Abo-CD)
- Herr der Ringe: Die Gefährten
- James Bond 007: Nightfire
- NBA Live 2003
- Platoon (nur Abo-CD)
- Robin Hood
- Runaway (nur Abo-CD)
- Wonderland

PATCHES & TREIBER

- Anno 1503 v1.01 Beta
- Cyber Huhn v1.03 (d)
- Die Sims – Tierisch gut drauf (d)
- Far West Patch Win98 u. Me
- Ghost Recon v1.4 von v1.3 (d)
- Hitman 2 v1.01
- Port Royale Mini-Add-on v1.40 (d)
- Port Royale v1.40 von v1.30 (d)
- Port Royale v1.40 von v1.30 für Geforce4 MX (d)
- Project Nomads Patch #2
- Syberia Patch #1
- The Thing v1.2 von 1.1 (d)
- UT 2003 D3D-Patch
- UT 2003 v2136
- Warcraft 3 v1.04b (d)

WINDOWS 9X UND ME:

- Hercules 3D Prophet 4000 bis 4500 16.055
- Hercules Muse Soundcard Series 6.39 Win9x_Me_2k_XP
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 WHQL

WINDOWS 2000 UND XP:

- Hercules 3D Prophet 4000 bis 4500 16.055 WinXP
- Hercules Muse Soundcard Series 6.39 Win9x_Me_2k_XP
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 WinXP WHQL

TOOLS & SPECIALS

- Acrobat
- Gamers IRC
- Wallpapers
- WinZip

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ, Wohnort ____

Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 01/03

☐ PCG-Heft-CD

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Pfeilschneller PC zu gewinnen

Volltreffer: Zusammen mit PC Games, Wanadoo, Spellbound und Medion können Sie in diesem Monat einen Top- PC mit 2,4 Gigahertz und Robin-Hood-Outfit gewinnen. Der Preis des exklusiv für PC-Games-Leser gefertigten Sammlerstücks liegt bei rund 2.000 Euro! Wie Sie gewinnen können? Einfach die umseitige Leserumfrage ausfüllen und einschicken. Viel Glück!

Der Preis:

Iiyama HM703UT

Der 17-Zoll-Monitor Vision Master Pro 413 von Iiyama hat es wirklich in sich hat. Über einen separaten Schalter können Sie Helligkeit und Kontrast nämlich auf die eines Farbfernsehers erhöhen. Damit werden nicht nur Filme, sondern erst recht Spiele zu einem besonderen Erlebnis. Das Bild wird sichtbar heller, kontrastreicher und die Farben brillanter, als sie durch die flache Streifenmaske (0,25 mm) ohnehin dargestellt werden. Beste Bildqualität garantieren zudem die hochwertige Diamondtron-M²-CRT-Bildröhre, 96 kHz Horizontalfrequenz und eine maximale Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln bei 90 Hertz Bildwiederholfrequenz.

Wanadoo Robin-Hood-PC

Unter dem aufwendig designten Gehäuse inklusive von Hand aufgebrachtem Airbrush-Artwork befindet sich ein Intel Pentium-4-Prozessor, der dank seiner 2,4 GHz auch für aufwendige Spiele bestens gerüstet ist. Ihm zur Seite stehen 256 MByte DDR-SDRAM und eine 80-GByte-Festplatte – eine optimale Aufstellung für maximalen Spielspaß. Als Grafiktriebwerk setzt Medion für den Robin-Hood-PC die brandneue Geforce4-MX440-8x von Leadtek ein.

HIIGHBRIGHTNESS® by iiyama

MEDION® AKTIENGESELLSCHAFT

Robin Hood – Die Legende von Sherwood

Leadtek WinFast A180 TDH MyVIVO

Die AGP-Grafikkarte verwendet Nvidias neuen Geforce4-Grafikchip MX440-8x. Beim Platinendesign setzt man auf 64 MByte hochwertigen BGA-Speicher (3,6 ns) und viele Anschlussmöglichkeiten. Neben einem DVI-Anschluss für Flachbildschirme bietet Ihnen die Platine noch Video-Ein- und -Ausgänge in den Steckformaten S-Video und Cinch. Auf diese Weise wird aus dem Robin-Hood-PC eine echte Multimedia-Maschine, mit der Sie unter anderem Videos bearbeiten und 3D-Spiele genießen können.



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Wanadoo, Medion, Leadtek, Iiyama und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 01/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______
Vorname: ______
Anschrift: ______
______
Telefon: ______
E-Mail: ______

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?
☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games im Abonnent?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?
☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer ☐ Ja, meistens ☐ Schwankt ☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?
☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe ☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?
☐ Gar keines ☐ Höchstens eines ☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten ☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur-Schablone ☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD ☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

Artikel							
Jahresrückblick 2002	A	B	1	2	3	4	5
Komplettlösung Gothic 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: Anstoß 4	A	B	1	2	3	4	5
Test: Aquanox 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: FM 2003	A	B	1	2	3	4	5
Test: Gothic 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: Harry Potter 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: Herr der Ringe	A	B	1	2	3	4	5
Test: James Bond 007	A	B	1	2	3	4	5
Test: MoH: Spearhead	A	B	1	2	3	4	5
Test: New World Order	A	B	1	2	3	4	5
Test: Rallisport Chall.	A	B	1	2	3	4	5
Test: Runaway	A	B	1	2	3	4	5
Test: Soldiers of Anarchy	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Age of Mythology	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: James Bond 007	A	B	1	2	3	4	5
Booklet Anno 1503	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Rise of Nations	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Splinter Cell	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Unreal 2	A	B	1	2	3	4	5

A Spiel interessiert mich, Artikel aber (noch) nicht gelesen
B Spiel interessiert mich nicht/Artikel nur überflogen
1 Sehr gut 2 Gut 3 Durchschnittlich
4 Geht so 5 Miserabel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)
☐ Keines der genannten
☐ Black & White 2 ☐ C&C Generals
☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
☐ Counter-Strike: Condition Zero
☐ Deus Ex 2 ☐ Die Siedler 5
☐ Die Sims Online ☐ Doom 3
☐ DTM Racer Driver ☐ Duke Nukem Forever
☐ Far Cry ☐ Freelancer
☐ GTA: Vice City ☐ Half-Life 2
☐ Halo ☐ I.G.I. 2
☐ Impossible Creatures
☐ Indiana Jones and the Emperor's Tomb
☐ Mercedes-Benz World Racing
☐ Praetorians ☐ Quake 4
☐ Rainbow Six ☐ Raven Shield
☐ Republic ☐ S.T.A.L.K.E.R.
☐ Sim City 4 ☐ Spellforce
☐ Splinter Cell ☐ Star Trek: Voyager – Elite Force 2
☐ Star Wars: Galaxies ☐ The Movies
☐ The Matrix
☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
☐ Unreal 2 ☐ Vietcong
☐ World of Warcraft ☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

Aktualität	1	2	3	4
Bildqualität DVD-Videos	1	2	3	4
Hardware	1	2	3	4
Inhaltliche Qualität DVD-Videos	1	2	3	4
Layout (Heftgestaltung)	1	2	3	4
Menüführung auf CD/DVD	1	2	3	4
Preis-Leistungs-Verhältnis	1	2	3	4
Qualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Aktualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Menge der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Tipps & Tricks	1	2	3	4
Titelgestaltung	1	2	3	4
Übersichtlichkeit	1	2	3	4
Verständlichkeit	1	2	3	4

1 Sehr gut 2 Gut
3 Durchschnittlich 4 Miserabel

HARDWARE:
Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?
☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6
☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium
☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstige

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht übertaktet)?
Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.800+).
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?
☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
☐ Ati Radeon 7500 ☐ Ati Radeon 8500
☐ Ati Radeon 9000 ☐ Ati Radeon 9000 Pro
☐ Ati Radeon 9700 ☐ Ati Radeon SDR/DDR
☐ Matrox G400/G400/G450/G550
☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro/Ti
☐ Nvidia Geforce2 MX/MX-400
☐ Nvidia Geforce2 MX-200 ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
☐ Nvidia Geforce256 ☐ Nvidia Geforce3
☐ Nvidia Geforce3 Ti-200 ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
☐ Nvidia Geforce4 MX-420
☐ Nvidia Geforce4 MX-440/460
☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200 ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
☐ STM Kyro I/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?
☐ Derzeit keines ☐ Drucker
☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL
☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme
☐ Mainboards ☐ Monitore
☐ Netzwerk ☐ Prozessoren
☐ Soundkarten/-systeme
☐ Etwas anderes

Welche Konsolen besitzen Sie?

Microsoft Xbox	1	2	3
Nintendo Game Boy	1	2	3
Nintendo Game Boy Advance	1	2	3
Nintendo GameCube	1	2	3
Sony PlayStation	1	2	3
Sony PlayStation 2	1	2	3

1 Besitze ich 2 Anschaffung geplant
3 Kein Interesse

PC-Games-DVD und -CD:
Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

Aquanox 2: Revelation	1	2	3	4	5	6	7	8
Far West	1	2	3	4	5	6	7	8
Gothic 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Herr der Ringe: Die Gefährten	1	2	3	4	5	6	7	8
James Bond 007: Nightfire	1	2	3	4	5	6	7	8
Knight Rider	1	2	3	4	5	6	7	8
NBA Live 2003	1	2	3	4	5	6	7	8
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Platoon	1	2	3	4	5	6	7	8
Post Mortem	1	2	3	4	5	6	7	8
Raven Shield Multiplayer	1	2	3	4	5	6	7	8
Robin Hood	1	2	3	4	5	6	7	8
Rollercoaster Tycoon 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Runaway	1	2	3	4	5	6	7	8

1 Kein Interesse 2 Noch nicht ausprobiert
3 Demo funktioniert nicht
4 Spitze! 5 Gut 6 Durchschnittlich
7 Geht so 8 Miserabel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

Aktuell: Spellforce	1	2	3	4	5	6	7
Aktuell: Splinter Cell – Making-of	1	2	3	4	5	6	7
Test: Aquanox 2	1	2	3	4	5	6	7
Test: Gothic 2	1	2	3	4	5	6	7
Test: Haegemonia	1	2	3	4	5	6	7
Test: James Bond 007: Nightfire	1	2	3	4	5	6	7
Test: MoH: AA – Spearhead	1	2	3	4	5	6	7
Test: New World Order	1	2	3	4	5	6	7
Test: Racing Simulation 3	1	2	3	4	5	6	7
Test: Rallisport Challenge	1	2	3	4	5	6	7
Test: Runaway	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Rise of Nations	1	2	3	4	5	6	7

1 Kein Interesse 2 Noch nicht angesehen
3 Spitze! 4 Gut 5 Durchschnittlich
6 Geht so 7 Miserabel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?
☐ WinDVD ☐ PowerDVD
☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max
☐ Vario DVD ☐ Andere/weiß nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?
☐ Kaufe die CD-Ausgabe
☐ Am PC (Software-DVD-Player)
☐ TV-Gerät + DVD-Player
☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?
☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
☐ Noch nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen benötigt

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?
☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
☐ Nein, nie

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ______
Inserent: ______
Seite: ______

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„In diesem Jahr brauchst du mir aber nichts zu schenken." Wehe, jemand fällt auf diesen plumpen Trick herein.

Wenn ihr diese Ausgabe der PC Games in Händen haltet, ist es bald wieder so weit: Mit Riesenschritten naht Weihnachten, das Fest der Liebe. Seinen Beinamen verdankt es der Tatsache, dass der Einzelhandel es liebt. Nie ist die Chance größer, überteuerten Plunder loszuwerden. Psychotherapeuten lassen sich schon rechtzeitig vorher die Couch neu beziehen und legen, ähnlich wie Eichhörnchen, einen größeren Vorrat an Beruhigungsmitteln an. Durch die Kaufhäuser irren wieder Hundertschaften ratloser Ehemänner auf der Suche nach geeigneten Geschenken für die Holde. Jedes Jahr ein erschütterndes Schauspiel, das nicht einmal von der Wanderung der Lemminge überboten werden kann. Oft bekommt der Beklagenswerte zu hören: „In diesem Jahr brauchst du mir aber nichts schenken." Wehe, er fällt auf diesen plumpen Trick herein und kauft wirklich nix. Sein Trommelfell wird sich nicht vor Frühjahr erholen, wenn auch so langsam die Moosflecken auf dem nass geheulten Teppich trocknen. Wer hat seiner Frau schon einmal Kleidung gekauft? In der falschen Größe? Der weiß auch, dass es einen direkten Zusammenhang zwischen Weihnachten und der spanischen Inquisition gibt. Die hatte jedoch den Vorteil, dass man in der Regel nur einmal in deren Fänge geraten konnte. Weihnachten hat man nie hinter sich. Ich überlege ernsthaft, zum Hinduismus zu konvertieren.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Vaterfreuden

Hi Rossi,

sag mal, was machst du eigentlich, wenn du grad mal keine Leserbriefe beantwortest? Um ganz ehrlich zu sein, sehen die Karikaturen von dir haargenau wie mein Vater aus. Also aus Nürnbergs Nähe komm ich auch, das würde passen. Rainer? Bist du mein Vater?

KLAUS AUS ECKENTAL

Zuerst wollte ich ja antworten: „Woher soll ich das wissen? Frag deine Mutter – ich bin früher, als ich noch dem Alkohol zugetan war, viel rumgekommen." Aber dann fiel mein Blick auf deinen Wohnort. Eckental pflege ich nur zu durchfahren – und zwar in strafrechtlich relevanter Fahrweise. Zu etwas anderem ist Eckental auch nicht gut. Ich bin ein einziges Mal in Eckental vom Motorrad abgestiegen und meine Beine sind nach drei Minuten eingeschlafen. Insofern wundert es mich, dass es in der pulsierenden Metropole Eckental überhaupt Nachwuchs gibt. Muss wohl an den langen, kalten Winternächten liegen. Oder habt ihr inzwischen Fernsehen und eine zweite Kneipe?

Fußball

Servus Rossi!

Seit längerer Zeit quält mich eine sehr wichtige Frage: Bist du Club- oder Fürth-Fan? Euer Sitz ist ja in Fürth, aber Fürth ist schließlich nur in der zweiten Liga und Nürnberg in der ersten. Oder bist du etwa gar Bayern-Fan? Ich hoffe es mal nicht für dich. Du könntest dir dadurch viele Feinde machen.

ICH SAGE SERVUS: FRANKEN-MANEY

Bist du jetzt arg enttäuscht, wenn ich Fußball so spannend finde wie einen Besuch in Eckental? Wenn ich rennende Großverdiener sehen will, erschrecke ich die Leute auf dem Siemens-Firmenparkplatz. Und ob jetzt die Balltreter aus Fürth, Nürnberg, Bayern oder Laatzen irgendwas irgendwobei gewinnen, interessiert mich so sehr wie der Bestand an Biergläsern in Eckentals Kneipe, wobei ich vermutlich damit mehr anfangen könnte. Mit Wohlwollen hätte ich dir jetzt allerdings auch erklären können, dass ich mich in dieser Beziehung neutral verhalte, aber gewöhnlich bekomme ich von Wohlwollen Sodbrennen.

Furchtbar

Hidiho Rainer!

Ich weiß nicht, ob du dich mit Landwirtschaft auskennst, aber als aufmerksamer Leser habe ich da mal eine Frage: Warum wachsen Gewürzstauden nur auf furchtbaren Böden und nicht auch auf hinterhältigem oder unfairem Untergrund? Die Antwort findest du vielleicht in der Ausgabe 11/02 auf Seite 29, dritter Kasten von rechts unten, letzte Spalte.

EINEN „WUNDERSCHÖNEN" TAG: THOMAS

Wer sagt denn, dass Boden nicht furchtbar sein kann? Wie jeder Motorradfahrer, der nicht als Feigling bezeichnet wird, pflüge auch ich des Öfteren den Boden des Grünstreifens mit der Nase oder einem anderen, exponierten Körperteil um. Und glaube mir – es war jedes Mal furchtbar! Bisweilen hat man auch eine Portion guter Heimaterde im Mund. Nix gegen Heimaterde, aber sie schmeckt furchtbar. Aber kommen wir wieder zum Thema: Gratuliere! Du hast den absichtlich versteckten Rechtschreibfehler in dieser Ausgabe gefunden und bekommst einen Preis. Wir verstecken einen pro Heft, um unsere Kunden zu motivieren, das Heft besonders aufmerksam zu lesen. Aber diesmal haben wir ihn anscheinend zu gut versteckt, da ihn niemand außer dir gefunden hat. Das nächste Mal machen wir es wieder etwas leichter – versprochen.

Gefährlicher PC

Geschätzter Herr Rosshirt,

ich schreibe Ihnen, um einen Experten um einen Gefallen zu bitten. Mein Freund hat sich vor zwei Tagen beim Versuch, mit einem handelsüblichen Kreuzlochschraubenzieher seinen PC aufzuschrauben, den halben Finger aufgeschlitzt. Eine kleine Schraube wurde ihm dabei zum Verhängnis. Nun frage ich mich: Müsste man nicht am Gehäuse eines PCs eine Warnung anbringen, die da sagt, dass das Berühren und Arbeiten am PC gefährlich ist?

SEPP

Eigentlich haben Sie Recht – so ein Warnhinweis müsste auf jedem PC kleben. Als Gefahrenquelle wird der PC nur noch von russischen Linienflugzeugen und brasilianischen Pfeilgiftfröschen überboten. Ein achtlos aus dem Fenster geworfener PC beinhaltet so viel kinetische Energie, dass nahezu jeder Schädel damit gebrochen werden kann. Beim Verbrennen eines handelsüblichen Notebooks entstehen Gase, welche eigentlich von der Genfer Konvention geächtet sind. Aber da bekanntlich jeder Mensch weiß, dass PCs Teufelswerk sind, geht man im Allgemeinen sehr, sehr vorsichtig damit um. Einzige Ausnahme sind ein paar unerschrockene Zeitgenossen, die es an Respekt vor dem Gefahrgut missen lassen. Aber diese Klientel pflegt eh nicht zu lesen – von Handbüchern und kleinen Aufklebern ganz zu schweigen. Ich fürchte, dass Ihr grobmotorischer Freund zur letzten Gruppe gehört. Es mag Sie trösten, dass es nie in Ihrer Macht gestanden hat, ihn vor Unheil zu bewahren.

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Wer bisher der Meinung war, PC-Games-Leser sind hässlich und gucken auf den Bildern hier immer merkwürdig, sollte seine Meinung spätestens jetzt noch einmal überdenken. Seriöse Anträge leite ich gerne weiter – unseriöse werden sofort gelöscht.



Hätten Sie ihn vor scharfen Kanten gewarnt, hätte er wahrscheinlich die Schrauben verschluckt. Freuen Sie sich, dass er bei Gewitter hinter dem PC sitzt und sich Schnittwunden zufügt, anstatt draußen vom Blitz getroffen zu werden. Es gibt übrigens Leute, deren Namen ich nicht nennen darf, die beides gleichzeitig schaffen und dann noch vor Schreck die Schrauben verschlucken!

Doppelt

Hallo Rainer,

ich habe eine Frage an dich (ich darf dich doch duzen – schließlich bin ich mit dir aufgewachsen!). Ich habe die PC Games abonniert. Diese wird in einen gut dimensionierten Berliner Briefkasten geworfen und ich bin vollends glücklich damit. Nun habe ich auch die PC Games Hardware abonniert. Diese soll nun in einen unterdimensionierten Chemnitzer Briefkasten geliefert werden. Ich weiß genau, dass die Zeitung nicht ohne Gewalt in meinen Briefkasten befördert werden kann. Meine Frage ist nun: Was ist dein Lösungsvorschlag? Die Motivation für dein schnelles Handeln setze ich voraus, da ich glaube, in einer der letzten Ausgaben das Wort „Gehalt" großgeschrieben wahrgenommen zu haben.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: STEPHAN EBERT

Selbstverständlich können wir beide auf das förmliche „Sie" verzichten, obwohl ich und meine werte Frau Mutter energisch bestreiten, dass wir beide zusammen aufgewachsen sind. Da musst du mich verwechseln! Natürlich freut es mich, von einem Abonnenten zweier Zeitschriften von uns (Leute – nehmt euch ein Beispiel!) zu lesen. Leider ist dein Problem nicht so ohne weiteres zu lösen. Du müsstest schon ein paar Abos mehr abschließen, damit wir die Zeitschrift passgenau für deinen – nicht normgerechten – Briefkasten herstellen. Zudem wundert es mich, dass jemand, der sich zwei Wohnungen leisten kann, die paar Euro für einen neuen Briefkasten nicht übrig hat. Nun ja, Bigamisten, die zwei Ehefrauen ernähren müssen, werden halt anderswo zu Kompromissen gezwungen. Da Bigamie strafbar ist, wird sich das Problem eh bald von selbst lösen, da die Briefkästen in deutschen Justizvollzugsanstalten ebenso groß wie gut bewacht sind. Mit der nächsten Games werde ich dir eine Feile schicken. Versprochen!

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Dezember?



Marian Hartleb aus dem niedersächischen Leinefelde entpuppte sich als **Anno 1503**-Insider und lieferte mit seiner Abwandlung des Steuersongs eine gelungene Parodie. Sein Preis: ein tolles Spielepaket – natürlich ohne **Anno 1503**, dafür mit einer Reihe anderer spannender Neuerscheinungen.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games • Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. Dezember 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GUTE FIGUR Gerald Köhler, Chefdesigner des brandneuen Fußballmanager 2003, ist der Anblick des FIFA-Kickers nicht ganz geheuer ...

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

PC Games im Abo

Ich möchte gerne meinen Freund als Abonnent werben, bin aber selbst nicht angemeldet. Ist das möglich und bekomme ich trotzdem das „Abo-Geschenk"?

PASCAL PIESEL, PER E-MAIL

Ja, man muss nicht selbst PC-Games-Abonnent sein, um einen neuen Abonnenten zu werben. Mehr Informationen sowie das komplette Prämienprogramm finden Sie unter http://abo.pcgames.de

GTA: Vice City

Es fällt mir schwer zu glauben, dass die Umsetzung eines PS2-Spieles für den PC so viel Zeit in Anspruch nimmt. Könnten Sie mir die Gründe dieser Verspätung bekannt geben? Ich halte es für eine maßlose Frechheit, einen Fan so lange warten zu lassen!

ARMIN KROISS, PER E-MAIL

Bislang wurde **GTA: Vice City** noch nicht für PC angekündigt. Allerdings werden wir uns wohl in jedem Fall noch einige Monate gedulden müssen, da es sich bei **Vice City** um ein ausgesprochen komplexes Spiel handelt. Darüber hinaus müssen aufgrund der höheren Auflösungen auch detailliertere Texturen erstellt werden. Sobald Take 2 Interactive konkretere Informationen bekannt gibt, werden wir sofort darüber berichten – im Heft und auf www.pcgames.de.

Tipps & Tricks

Ich bin fast aus den Latschen gekippt, als ich die „neuen" Tipps & Tricks gesehen habe – Wahnsinn! Schreibt ihr die vielen Komplettlösungen eigentlich selbst oder habt Ihr dafür „Sklaven"?

STEFAN, PER E-MAIL

Alle Komplettlösungen werden von einer hauseigenen Abteilung entwickelt – und zwar meist parallel zum Test in nächtelangen Sitzungen. Sofern möglich, werden wir dabei von den jeweiligen Spiele-Entwicklern persönlich unterstützt.

Anno 1503 Multiplayer

*Wieso schreibt ihr, dass es in **Anno 1503** keinen Multiplayer-Modus gibt? Der ist doch dabei! Im **Anno**-Ordner auf der Festplatte unter Data\AnnoNet Tool kann man den freischalten. Ich fände es gut, wenn ihr das Spiel in zwei Monaten noch einmal testet – bis dahin gibt es dann auch einen Editor und bestimmt auch Tools, um eigene Musik ins Spiel zu bringen.*

KARL-GEORG FEY, PER E-MAIL

Es stimmt – ein rudimentärer „Mehrspielermodus" lässt sich tatsächlich mit dem beschriebenen Trick freischalten. Doch Vorsicht: Dieser Programmteil ist a) inoffiziell (Patch folgt), b) unvollständig (Karten fehlen), c) nicht von Sunflowers getestet und schließlich d) absturzlastig und fehlerhaft. Der Editor wird frühestens beim ersten Add-on beiliegen – wenn überhaupt. Das Tool ist bislang nicht geplant und nicht angekündigt.

Multiplayer in Mafia

*Ich habe gehört, dass für **Mafia** ein Multiplayer-Mod herauskommen soll. Stimmt das? Wenn ja, wann kommt er und wo gibt es ihn zum Download???*

DJ MIKE, PER E-MAIL

Kommentar des Herstellers: „Gerücht!"

Patch-Flut

Das mit den Patches ist wirklich eine Sache, die mittlerweile zur Normalität geworden ist. Alles wird mit Patches nachgeliefert oder Spieler werden als Tester „missbraucht". Könnt ihr nicht eine Rubrik in der PC Games einführen, wo kurz die aktuellen Patches vorgestellt werden und vielleicht das Spiel neu bewertet wird? Oder gibt es dafür zu wenige Beispiele?

JENS HAUSCHILD, GIFHORN

Beispiele gibt es in der Tat genug – das aktuellste: **Anno 1503**. Das Aufbau-Strategiespiel wäre eigentlich ein Fall für einen Nachtest gewesen, doch leider konnte Hersteller Sunflowers den finalen Patch nicht rechtzeitig fertig stellen. Deshalb müssen wir den Test auf die nächste Ausgabe verschieben. In der Vergangenheit wurden Spiele wie **Die Siedler 4** oder **F1 Racing Championship** mit erklecklichen Punktabzügen für Bugs oder KI-Unzulänglichkeiten belegt; im Fall von **Siedler 4** wurde die Wertung nach dem Patch nachträglich nach oben korrigiert. Diese Praxis wollen wir beibehalten, weil sie sich bewährt hat.

Rollercoaster Tycoon 2

*Als ich in euren Artikel über **Rollercoaster Tycoon 2** las, drehte ich fast durch! Ihr habt dem Spiel eine 79-%-Bewertung verpasst, was ich überhaupt nicht verstehen kann. Als eingefleischter **Rollercoaster**-Fan war es immer mein größter Wunsch, auch mal ein paar eigene Parks herstellen zu dürfen. Und dieser Wunsch ist jetzt ja nun erfüllt, oder? Das heißt, mit dem Vorwurf „Zu wenig Neuerungen" liegt ihr falsch! Dass ihr dem Spiel bloß 60 Punkte in der Kategorie Grafik gegeben habt, lässt mich ein zweites Mal bei diesem Artikel aufschreien und mich fragen, ob ihr Redakteure eigentlich blind seid? Wenn viele kleine süße Männchen über meinen Bildschirm laufen und Achterbahnen fahren, die fast wie echt aussehen, dann hat das mindestens eine 80-Punkte-Wertung verdient!*

PAUL POCHER, PER E-MAIL

Rollercoaster Tycoon 2 hat natürlich – wie im Artikel beschrieben – eine ganze Reihe von Neuerungen. Auf der anderen Seite haben sich die Entwickler noch nicht mal die Mühe gemacht, Buden und Attraktionen aus **Rollercoaster Tycoon 1** neu zu gestalten. Wir bleiben dabei: Die wenigen Neuerungen sowie den Editor hätte man auch bequem als drittes Add-on verkaufen können – wer **Rollercoaster Tycoon 1** bereits besitzt, wird sicher enttäuscht sein, erst recht angesichts des stolzen Preises.

Indizierung

Überall wird berichtet, dass mein Lieblingsspiel indiziert wurde. Was bedeutet das denn? Man darf keine Werbung dafür machen, kann es aber immer noch im Laden kaufen – oder wie?

ADI, PER E-MAIL

„Im Laden" ist relativ – nur manche Kaufhäuser und Elektronikmärkte verkaufen indizierte Spiele auf Anfrage gegen Altersnachweis (Personalausweis vorzeigen). Werbung für indizierte Spiele ist genauso verboten wie „werbende" (= lobende) Berichterstattung in Medien; darüber hinaus ist die Auslage in Ladengeschäften, die für Kinder und Jugendliche zugänglich sind, nicht gestattet.

Mengenlehre

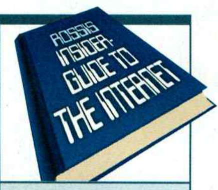
Ein freundliches „Hallo!" an das ganze Team!

Direkt zum Thema: Ich bin seit einiger Zeit Abonnent der PC Games und bringe dem Tipps&-Tricks-Teil, vor allem den Komplettlösungen, einiges an Interesse entgegen. Nun gibt es da ein kleines Problem, welches mich schon seit längerem quält: die Frage, wie viel eigentlich „etliche" ist. Man findet in den Lösungen zuhauf Sätze wie „Hinter der nächsten Tür lauern etliche Gegner auf Sie" oder „Bauen Sie etliche Türme, um Ihre Basis gegen Angriffe aus Richung X zu sichern". Ich frage mich jetzt schon seit einiger Zeit, wie viel mit solchen Beschreibungen eigentlich gemeint ist. Könnten Sie, lieber Herr Rosshirt, vielleicht bei Ihren lieben Kollegen mal recherchieren und der breiten Leserschaft kundtun, wie viel nun eigentlich „etliche" sind?

VIELEN DANK IM VORAUS: ROBERT DROST

Erwarten Sie jetzt im Ernst, dass die Kollegen die Horden der anstürmenden Gegner durchzählen? Und selbst wenn – würde Ihnen die Mengenangabe „176" ernsthaft nützen? Wie im allgemeinen Sprachgebrauch durchaus üblich, umschreibt hier die Bezeichnung „etliche" eine Menge, welche in der vorhandenen Zeit eh nicht zu zählen wäre, während im anderen Beispiel „etliche" für „so viele wie nur möglich" steht. Ganz bewusst wurde „etliche" gewählt statt „einige", „mehrere" oder „ein paar", was zwar grammatikalisch richtig wäre, aber das Geschehen nun wirklich falsch beschreibt. Aber wo wir gerade beim Thema sind: Was genau meinten Sie eigentlich mit „einiger Zeit"? Sollte Ihr „einiger Zeit" mit dem unseren übereinstimmen, wird sich ein Kollege der T&T-Abteilung umgehend ans Zählen machen.

ROSSIS RUMPELKAMMER



HTTP://WWW.PIZZATEST.DE
Pizza kennt und mag jeder. Vielleicht hat es euch ja nach Salami-Schinken auch mal nach zusätzlichen Informationen gedürstet. Welche Tiefkühlpizza ist denn nun die beste? Diese und alle anderen Fragen rund um den belegten Teigfladen beantwortet diese Seite.



HTTP://WWW.ALLTOOFLAT.COM/GEEKY/ELGOOG
Wozu diese Seite gut sein soll, konnte ich auch nach längerem Studium nicht herausfinden. Im Grunde handelt es sich um die bekannte Suchmaschine „Google", allerdings werden Suchmaske und Ergebnisse spiegelverkehrt dargestellt – wozu auch immer ...



HTTP://WWW.POMMESWELT.DE
Zum Schluss noch einen Link zu einer Seite, welche sich dem zweiten Grundpfeiler unserer Ernährung annimmt – den Pommes. Wer meint, dass Pommes gleich Frites sind, wird hier gründlich eines Besseren belehrt. Man sollte einfach keine Texte schreiben, wenn man hungrig ist. Mahlzeit.



Blödes Schaf

Ihr habt in eurem Heft (Ausgabe 5/2002) die Demo des PC-Spiels ***Sven Bomwollen*** *veröffentlicht. In dieser Demo kann man insgesamt die ersten zwei Levels spielen. Nun meine Frage: Wie lautet dein aufgestellter Highscore in den ersten zwei Leveln der Demo? Würde mich echt mal interessieren, um zu sehen, wie ich liege. Und da wär noch etwas: Ich hab immer noch nicht herausbekommen, was es mit dem UFO auf sich hat. Ich meine das, welches immer über ein Schaf fliegt und das dann ins Schiff beamt! Was muss ich da machen, um eventuell Punktzuwachs zu erhalten? Ich würde mich sehr über eine baldige Antwort freuen.*

EUER TREU ERGEBENER LESER RÜDIGER

Ich muss zugeben, dass mich dieses glubschäugige Tier in den schieren Wahnsinn getrieben hat, nachdem sich die Schamesröte beim Anblick des koitierenden Schafes verzogen hatte. Die Koordination von vier Cursortasten gleichzeitig überfordert einen alten Mann wie mich. So wurde der gute Sven auch mehr als einmal das bedauernswerte Opfer eines Anti-Schäferstündchen-Schäferhündchens. Anstatt brav neben dem Schäfer zu dösen, verkloppte der Wuff meinen Sven. Deshalb war der erreichte Highscore auch eher ein Lowscore, also so etwa bei der Temperatur einer geschmorten Lammschulter. Was es mit dem beobachteten UFO auf sich hat, kann ich dir leider nicht beantworten. Das letzte Mal, dass ich hier unidentifizierte Flugobjekte in freier Wildbahn beobachten konnte, war der Wutausbruch von Thomas beim Test von **Iron Storm**. Allerdings haben diese UFOs (es waren Tastaturen, Mäuse und Lautsprecherboxen – unter anderem) zugegebenermaßen keine Schafe eingesaugt; ich werde dazu meinen Freund Erich von Däniken konsultieren und wieder berichten. Einen Punktzuwachs erreichst du, indem du deinen Brief um weitere Sätze verlängerst und an geeigneter Stelle das entsprechende Satzzeichen setzst.

E Drei

Ich soll ein Referat über die Spielemesse E3 halten und weiß überhaupt nicht, wo ich die Informationen herkriege. In Suchmaschinen habe ich nicht gerade sehr viel gefunden und in PC-Zeitschriften auch nicht. Könnt ihr mir sagen, wo ich Informationen über die Geschichte der E3 und über die Spiele und Zahlen von der letzten E3 etwas finde oder habt ihr sogar Informationen und noch Screenshots?

TOBIAS

Die Geschichte der E3 ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Von wegen Hollywood, rauschende Parties, glanzvolle Spiele-Premieren, roter Teppich! E3 ist in Wirklichkeit eine Abkürzung für Entwöhung, Elend, Enttäuschungen. Entwöhnung, weil in diesen luftkonditionierten Hallen das Rauchen strengstens verboten ist – und das im Land des Marlboro-Manns! Stattdessen sieht man bleichgesichtige Leidensgenossen zum nächsten Notausgang japsen, um dort ein Röllchen fein geschnittenen Tabaks zu konsumieren. Elend, weil man zum Transport der in die Hand gedrückten Redakteurs-Verwirrungs-Mappen (kurz: Presskits) einen mittleren Bollerwagen hinter sich herziehen müsste. Nur wer während der CeBIT im März ausreichend trainiert hat, steht das durch. Und Enttäuschung, weil jedes Jahr aufs Neue Dutzende von Redakteuren auf die Beteuerungen der Aussteller hereinfallen, dass **Duke Nukem Forever** gezeigt wird. Allein knapp gekleidetes, weibliches Standpersonal vermag die Pein zu lindern. Eine Nachfrage bei unserer E3-Reisegruppe ergab, dass die Essenz des diesjährigen Martyriums auf 40 Seiten in Ausgabe 07/02 abgehandelt wurde. Des Englischen Mächtige mögen auch einen Blick auf **www.e3xpo.com** werfen, wo E3 fälschlicherweise als Electronic Entertainment Expo deklariert wird.

TIKWA "SPLINTER CELL"







supported by GIGA.DE

WWW.SPACE-RAT.DE


ideenhaus muc
Edith
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
12/2002
PC Games
Hardware
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPI
45 SEITEN TIPPS
u. a. AGP 8X
RAM-Guide
KT400 u. v. m.
TOP! THEMEN
HÄRTETESTS
CD-Brenner, Grafikkarten, Sockel-A-Boards, Scanner, Kaufberatung Intel-Systeme
PRAXIS-GUIDES
Grafikkarten geräuschlos kühlen, Seitenfenster einbauen, Tool für CPU-Tuning
BRANDAKTUELL
Neue Heftrubrik mit Preis-Leistungs-Tipps, Notebooks mit Mobility Radeon 9000
Intel inside?
Intelsysteme geprüft: Welcher Chipsatz passt optimal zum P4?
TOP-TIPP Neue 3D-Karten
9700 Pro oder Ti-4200: Wer hat das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis?
Nforce2 vs. KT400
Harte Fakten: Die beste Plattform für AMD-CPUs! BIOS-Tuning KT400
CD-ROM
650 MB Treiber, Tools, Updates, Videos & Service
AGP 8X, ALTERNATIVES LAN, KT400-TUNING
GENIALE VIDEOS!
Geschichte des PCs
BRANDHEISSER PRAXIS-TEIL
TOP-TOOLS TESTEN!
Partition Magic 8.0
Virusscan 7.0
Adobe Photoshop 7
240 MB TREIBER!
Detonator 40.72
Catalyst für Radeon
Hilfreiche Praxis-Guides:
Selbst gemacht: Bootfähige CD mit XP Service Pack 1 erstellen!
Leseraktion: PC Games Hardware repariert Ihren Problem-PC!
UT 2003 & NOLF 2: Top-Tuning!
AKTUELL: RADEON 9500, GEFORCE4 TI GERÄUSCHLOS KÜHLEN
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind **für Sie da**

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbrief@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games **Abo-Service**

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	bgenser@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
tipps@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.**pcgames.de**

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt
Projektleitung & Konzeption:
Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs:
Margit Koch
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail:
jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail:
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail:
andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg





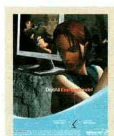
Und nun zur **Werbung ...**

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 215).





Gothic 2
(Jowood)



Platz 2
Lara Croft
(Samsung)



Platz 3
Robin Hood
(Flashpoint)

INSERENTEN



Dezember 1993

Kurioses am Rande

Das Special „Duelle im Netz" sollte erste Einblicke in die noch junge Welt der Multiplayer-Spiele und Datennetze gewähren. Warum die damals einer kleinen Elite vorbehalten blieben, lässt sich schon an den Preisen ablesen: Für einen Datex-P-Hauptanschluss (Vorläufer des heutigen T-Online), waren damals umgerechnet satte 230 Euro (!) monatlich fällig. Ein Compuserve-Zugang kostete 22 Euro die Stunde in der Highspeed-Variante mit 9.600 Bit/s – natürlich zuzüglich der horrenden Telefongebühren.

Spiel des Monats

Erst bei 92 % machte das Spielspaßbarometer von **Alone in the Dark** Halt. Mit dem Action-Adventure begründete Infogrames nicht nur eine der erfolgreichsten Spielereihen, sondern auch ein Sub-Genre, das seit **Resident Evil** als „Survival Horror" bekannt ist. Was den Konsolen-Enkel erfolgreich machte, zeichnete schon den PC-Opa aus: Wenn im Geisterschloss wie aus dem Nichts Zombies auftauchen und dem einsamen Helden an den Kragen wollen, bleibt einem fast das Herz stehen. Und das, obwohl die lebenden Leichen 1993 noch aus untexturierten Polygonen bestanden.



Was wurde eigentlich aus ... Apogee?

Volle vier Seiten umfasst das Firmenporträt der Shareware-Spieleschmiede, in dem mit **Duke Nukem**, **Commander Keen** und **Crystal Caves** auch drei der wichtigsten Spiele vorgestellt werden. Gegründet 1987 von Scott Miller, spezialisiert sich Apogee auf Jump & Runs. 1990 stößt mit id Software ein Programmierteam zu der gut laufenden Firma, das zwei Jahre später den ersten Ego-Shooter der Welt entwickelt. 1994 gründet Scott Miller die Abteilung 3D Realms, die sich nur um 3D-Actionspiele kümmern soll. Erste Aufgabe: den Hüpfspielhelden Duke Nukem in ein 3D-Universum zu verfrachten. Zwei Jahre später erscheint mit **Stargunner** das letzte Spiel unter dem Apogee-Label. Künftig werden alle Spiele über 3D Realms veröffentlicht. Derzeit bastelt das Team an **Duke Nukem Forever**. Die alten Programme – heute noch spielenswert – gibt's auf den Websites von Apogee Games und 3D Realms.



Hardwaretrends

King's Quest 6 wird auf neun HD-Disketten (1,44 MByte) ausgeliefert, allein das Intro umfasst satte 6 MByte. Kein Wunder, dass Test-Autorin Petra Maueröder prophezeit: „In Zukunft wird man wohl kaum um den Kauf eines CD-ROM-Laufwerks herumkommen." Neben der speicherhungrigen VGA-Variante steht eine etwas bescheidenere EGA-Version zur Auswahl. **King's Quest 6** ist eines der letzten Sierra-Spiele, von denen überhaupt noch eine 16-Farben-Ausgabe angeboten wird.

Die Top-5-Tests

1. **F-15 Strike Eagle 3** | Microprose
   Grafisch beeindruckende Flugsimulation der Experten von MPS Labs
2. **King's Quest 6** | Sierra
   Eines der ersten Sierra-Abenteuer mit mehreren Lösungswegen
3. **Might & Magic: Clouds of Xeen** | New World Computing
   Der vierte Teil der Rollenspielserie gilt auch heute bei vielen als der beste.
4. **Task Force 1942** | Microprose
   Interessante Mischung aus Seekriegssimulation und Strategiespiel
5. **Summer Challenge** | Accolade
   Einer der letzten guten Vertreter der Multi-Wettbewerb-Sportspiele

Am 31. Dezember erscheint die PC Games 2/2003

VORSCHAU

Die wichtigsten Action-Spiele der ersten Jahreshälfte 2003 wollen von Ihnen auf die Most-Wanted-Liste gewählt werden. Deshalb gewährt Warren Spector Einblicke in **Deus Ex 2**, untersuchen wir die 3D-Welten von **Unreal 2** und lassen Indy Jones in Gräbern stöbern. Dazu : neueste Bilder, Interviews, Videos!

TEST

Um den Titel „Spiel des Monats" kämpfen Anfang Januar der Echtzeit-Strategie-Kracher **C&C Generals**, der **Civilization 3/Age of Empires**-Crossover **Rise of Nations** und das erste Rennspiel mit ernst zu nehmender Story: **DTM Race Driver**. Definitiv im Heft: der Mega-Test zu **Sim City 4**.

TIPPS

Sackgasse in **Runaway**? Revolten und Müll auf den Straßen Ihrer **Sim City**? Wir helfen Ihnen mit Komplettlösungen und Profi-Tipps. Wie Sie wirklich das Optimum aus der **Gothic 2**-Pracht herausholen und selbst auf durchschnittlichen Systemen spielen können, steht im großen Tuning-Guide.

CD/DVD

Sie zögern noch, ob Sie zu **Anno 1503** greifen sollen? Dann freuen Sie sich auf eine umfangreiche spielbare Demo – natürlich auf PC-Games-CD und -DVD! Sie besitzen **Anno 1503** bereits und verzweifeln am Schwierigkeitsgrad? Der finale Patch behebt technische Probleme und optimiert das Balancing.






VORAB-INFOS AB 27. DEZEMBER AUF WWW.PCGAMES.DE!